

МЕГА ПОСТЕР +микропостер!
THE I OF THE DRAGON и AMERICAN CONQUEST
КОМПАКТ-ДИСК №1 В МИРЕ
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ
176 СТРАНИЦ
www.igromania.ru
ИГРО МАНИЯ
07 (58) 2002
КРОВАВЫЙ МОМЕНТ ИСТИНЫ
DOOM III
ВТОРОЕ РОЖДЕНИЕ КУЛЬТА
MORROWIND
"НАМ БЫЛО НЕЧЕГО ТЕРЯТЬ..."
ШТОРМ: СОЛДАТЫ НЕБА
НА КОМПАКТ-ДИСКЕ
РЕАЛЬНЫЙ
COUNTER-STRIKE 1.5
SERIOUS SAM:
THE NIGHTMARE TOWER
СУПЕРОБНОВЛЕНИЕ:
ИЛ-2 ШТУРМОВИК
GTA III
ТРОЙНОЙ
БЕСПРЕДЕЛ
МАКСИМУМ ОТ
MAX
МАКСИМУМА
ЖДЕМ
American Conquest FireStarter G.I. Combat
SimCity 4 Indiana Jones & the Emperor's Tomb
The Sum Of All Fears Противостояние IV...
ИГРАЕМ
Duke Nukem: Manhattan Project GTA3
Soldier of Fortune 2 Warlords Battlecry 2
Morrowind Navy Seals Spider-Man...
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Doom III: The Legacy Republic: the Revolution
ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА
Morrowind GTA 3 Soldier Of Fortune II
БОЛЬШЕ
300
ИГР
в номере и на компакте
КОНКУРС!
Лучший сценарий для Героев Меча и Магии IV!
Обложка: GRAND THEFT AUTO III



ПРИВЕТСТВУЮ! Эти строки пишутся на следующий день после того, как стало известно, что сборная России по футболу не вышла из отборочных Чемпионата Мира, проиграв со счетом 2:3 команде Бельгии. Жаль. И обидно.

Во время матча Россия-Бельгия в Москве все было спокойно: несметные муравьиные полчища стражей порядка количественно были готовы противостоять не то что каким-то там футбольным фанатам, но и, например, силам инопланетного вторжения с Марса. Зато совсем другая ситуация складывалась за четыре дня до того, во время матча Россия-Япония... О погромах, устроенных в городе разочарованными поклонниками футбола, вам известно из теле и радионовостей. Покалеченные люди, сожженные автомашины, порушенные витрины магазинов. Там в основном была молодежь — самый "компьютерно-игровой" возраст.

Так вот... вопрос следующий: как вы думаете, сколько было поклонников компьютерных игр среди *разбушевавшихся* футбольных фанатов? Ну, какой процент, примерно?..

Если подобный вопрос у вас вызвал смех, значит, вы согласны с тем, что компьютерщиков среди них было очень и очень немного. Да, я тоже так думаю. Хорошо — а почему это и для вас, и для меня столь очевидно?.. Рискну предположить, что на этот вопрос вы уже столь легко не ответите.

Так сложилось, что нынешний номер... ну, не то чтобы посвящен насилию в компьютерных играх, но стал ярким его отражением. Причем сделался он таковым сам по себе, по стечению обстоятельств.

Начнем с того, что среди основных хитов месяца — Grand Theft Auto III, которой посвящена обложка и которая имеет шансы стать лучшей игрой 2002 года. Вы уже играли в GTA3? На фоне того, что мы вытворяем в игре, футбольные беспорядки в Москве кажутся детским лепетом. Мы не просто бьем витрины — мы угоняем и взрываем автомобили, мы убиваем и калечим людей, мы добываем деньги любыми возможными методами, мы жестоко деремся с полицией и мафией... Полнейшая свобода беспредела. Буйство насилия. Потрясающая игра! Искренне рекомендую всем и каждому. Так почему же все-таки мы с вами считаем, что среди футбольных хулиганов почти не было геймеров?..

Наконец-то! Вместо кривой беты, которую выпустили пираты, в продаже появилась нормальная полная версия одного из самых скандальных экшенов — Soldier of Fortune 2. Натуралистичное вооруженное насилие. Не камнем по витрине, а из пистолета по коленной чашечке. Разница.

Культовый, ожидаемый всеми нами DOOM III оброс сенсационными подробностями, которые ждут вас на страницах нашей рубрики "В центре внимания". Тотальный кошмар, в который вы погружаетесь... вероятно, одна из самых чудовищных и гениальнейших компьютерных игр человечества. На компакте вас, кстати, ждет видеоролик "DOOM III: The Legacy" — спешите видеть, это действительно супер!

Помните, несколько номеров назад Геймер заявил, что сейчас уже невозможно придумать новый жанр, и предложил всем желающим попробовать это сделать? Ну так вот — по прошествии полугода наконец-то нашелся один человек, который таки сумел придумать новый жанр! Сенсация, господа... Другое дело, *каким* оказался этот жанр. Прочтите первое же письмо в "Почте". Потом прочтите комментарии Геймера и Кати. Потом еще раз подумайте над тем, почему же все-таки компьютерные игроки крайне редко оказываются замешанными в массовых беспорядках (известный факт) и вообще во всех ситуациях, кроме компьютерно-игровых, избегают насилия (тоже факт)?

Мы нередко слышим/читаем обвинения, что игры насаждают среди молодежи (т.е. среди нас) тягу к насилию.

Но почему же тогда фанаты футбола, тоже игры, но в сотни и тысячи раз более мирной, нежели GTA3, Soldier of Fortune 2 или даже Morrowind (еще один свежий мегахит, реформирующий в наших умах представление о том, что такое *настоящая* ролевая игра), учиняют беспорядки, приводящие даже к смертельным исходам, в то время как компьютерные игроки предпочитают отстреливать головы, но исключительно на экране монитора? Да, собственно говоря, — тот самый новый жанр, о котором оказался открыт читателем журнала и о котором говорится в "Почте", это — насилие. Просто сам процесс совершения насилия. И не более того. Причем, как оказалось, прообразы подобных игр уже существуют — вы найдете их на компакте этого номера.

...Все просто: совершая насилие в игре, в виртуальности, вы уже не будете совершать его в реальной жизни, т.к. вам банально не захочется. Вы уже настрелялись и навоевались по уши — куда ж вам еще витрины бить, да к тому же не имея возможности сохраниться и потом перезагрузиться! Смотрели кинофильм "Бойцовский клуб" с Бредом Питом? Так вот: готов поспорить, что если бы они там играли, например, в GTA3, то никакого бойцовского клуба бы не получилось. Такие вот дела. Кто хочет спорить — в "Почту". Только факт остается фактом.

Об июльском номере я уже, в сущности, рассказал. Но частично. Отмечу еще несколько моментов.

Во-первых, мы открываем суперконкурс на лучшую карту для четвертых Героев. Конкурс снабжен мощнейшим призовым фондом, предоставленным компаниями Creative Labs и "Бука", продлится почти полгода и получит всестороннее освещение в журнале и на сайте. Прошу участвовать! В целом же, Герои в этом номере далеко не на последнем месте: мы продолжаем инструктаж по пользованию геройским редактором, а во "Вскрытии" вы прочтете уникальный материал по глобальной модификации игры.

Во-вторых, я должен перед вами извиниться. Какой-то злой рок преследует нашу "тему компакта". Причем, что характерно, *только* ее... На прошлом номере мы положили не тот файл по CS 1.4. Объяснение причин вы прочтете в "CD-Мании". А вообще — оно и к лучшему, т.к. CS 1.4 оказался крайне глючным. Уже вышла версия 1.5, которую (тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить...) мы вам и предоставляем. Кстати — скоро в продаже появится второй выпуск компакта "Лучшее для Counter-Strike" от "Игромании", с новым набором всего самого необходимого, причем на сей раз — для новой версии CS. В основном он будет составлен из материалов, которые мы прежде не выкладывали.

В-третьих, букинская локализация Operation Flashpoint наконец-то поступила в продажу и всеми куплена, поэтому мы возобновляем цикл статей по редактору игры, одновременно выкладывая все предыдущие статьи по этой теме на компакт-диске в "ИнфоБлоке".

В-четвертых... впрочем, все увидите сами. Вас ждут интереснейшие статьи в "Территории разлома" и — много всего другого.

Июльский номер получился крайне насыщенным. И августовский будет ему под стать — ведь в ближайшие дни в продаже появятся Age of Wonders 2, Neverwinter Nights, третий Warcraft...

Читайте. Самый полит-некорректный номер журнала "Игромания" (да, именно так!) ждет вас. И пусть, когда кто-нибудь очередной раз попробует заговорить о чрезмерном насилии в играх, вы будете знать, что ему ответить.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2002



ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

38900, 29166



ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Николай Пегасов *(pegasoff@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Виктор Бодров *(victorus@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lado@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Антон Логвинов *(fx@igromania.ru)*
Илья Викторов *(orange@igromania.ru)*
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев, Константин Сачков, Сардана Карагулова

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 231-2364

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364
e-mail: **editor@igromania.ru**
сайт: **www.igromania.ru**

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com, www.arkcd.com.

Тираж 52.400.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Внекомпьютерные игры

Тестирование

Экзотика

Разумный компьютер

РЕКЛАМА В "МАНИИ"

Армен Есаулов
undead@igromania.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Удар на добивание

Если вы когда-нибудь мечтали поучаствовать в гладиаторских боях, то благодаря компьютерным играм у вас теперь есть и эта возможность. Ребята из компании **Complex Games** в настоящий момент в поте лица трудятся над игрой соответствующей тематики — **Dungeon: Gladiator**.



Dungeon: Gladiator

На забытом Богом острове под названием Верлорн сильные мира сего проводят кровопролитные бои. Игра создается на движке **Multiplex**, специально разработанном Complex Games для Dungeon: Gladiator. В самом начале игры нам предложат создать гладиатора, обучить его какому-то стилю боя, распределить некое количество баллов по различным характеристикам и выпустить получившуюся машину для убийства на арену. Сражаться нашему гладиатору придется не только с людьми, но и с различными фэнтезийными созданиями. В игре присутствует режим мультиплеера, так что вы сможете помериться силами и с реальным противником. Помимо Dungeon: Gladiator, компания планирует выпустить сингловый клон игры под названием **Dungeon: Shades Below**. Правда, клон будет иметь ряд адвенчурных добавок, чтобы геймплей не сводился к постоянным сражениям за собственную жизнь.

Онлайновый пароход набирает ход

Сразу две крупные компании решили, что пора бы начать осваивать бескрайние просторы Интернета. Корпорация-монстр **Warner Brothers** официально объявила о начале работ над игрой **Matrix Online** по мотивам одноименного фильма. Онлайновая "Матрица" сможет поглотить в своей виртуальной реальности до 10 тысяч игроков. Дата релиза игры пока не объявлена.



Myst III: Exile

В то время как WB корпит над виртуальными воплощениями Нео и Троицы, не менее известная **Ubi Soft** анонсировала онлайновую адвенчуру — **Myst Online**. Да-да, огромная вселенная Myst наконец-то заживет по-настоящему бурной жизнью. Заселение геймеров ожидается в 2003 году.

Новое возвращение "Вульфа"

Спустя несколько месяцев после выхода **Return to Castle Wolfenstein** геймерский интерес к игре заметно поостыл. Подобное положение дел, естественно, не устраивает амбициозную **Activision**. И в компании решили использовать старый и проверенный способ — выпустить к концу года аддон для игры. Называться он будет **Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory**.

СРОЧНОВНОМЕР

LucasArts тряхнет стариной

Как гром среди ясного неба прозвучало заявление **LucasArts** о том, что в 2003 году компания выпустит сиквел игры **Full Throttle**. В **Full Throttle II** нам снова предстоит играть за неугомонного Бена. Как и первая часть, сиквел будет наполнен юмором, бесконечными драками, погонями на железных конях и атмосферой заводной жизни мотоциклиста. По словам президента LucasArts **Симона Джеффери**, именно такая игра может стать символом новой эры в компании. Да уж, LucasArts не мешало бы вспомнить былые времена, когда каждый второй проводил за их квестами и адвенчурами бессчетные часы и ничуть об этом не жалел.

СРОЧНОВНОМЕР

DOOM III — раскрываем карты



Свершилось! На ежегодной выставке достижений игровой индустрии — **Electronic Entertainment Expo** (или попросту говоря — **E3**) **id Software** представила широкой общественности **DOOM III**. Естественно, множество журналистов вели фоторепортаж с мест событий. Оно и к лучшему, ведь теперь и мы можем заглянуть за кулисы. А посмотреть там есть на что. В глаза сразу же бросается желание **id** держать марку. Именно поэтому особое внимание было уделено удалению всех возможных багов из презентационной версии игры.

Если по красоте и детализации графики DOOM III можно с чем-то сравнивать, то это будет нашумевший анимационный фильм **Final Fantasy: The Spirits Within**. В умах увидевших все это великолепие геймеров сразу же возник вопрос: "И на чем это, собственно, запускать?". Не беспокойтесь, раньше 2003 года DOOM III не выйдет, а там и у четвертых пентиумов частоты задерут еще на гигагерц-другой, и NVIDIA разродится очередным GeForce'ом. Глядишь — штук 70 FPS и получим.

Кстати, Джон имел неосторожность сказать, что графический чип следующего поколения от **ATI** идеально подходит для DOOM III. На него сразу же обрушился шквал вопросов по поводу продуктов NVIDIA. Джон тут же успокоил "бунтующих": разница в FPS будет минимальной, и вообще до выхода окончательной версии игры еще ничего не известно наверняка.

Напоследок Кармак развеял слухи о том, что **Microsoft** якобы добивается эксклюзивного выхода DOOM III только на **Xbox**. У id вообще пока нет планов портировать игру на эту консоль.



УГОЛ АТАКИ

EUROFIGHTER TYPHOON

- Возможность уже сегодня опробовать самолет нового поколения в боевых условиях
- Возможность наблюдать за ходом кампании
- Физическая модель, максимально приближенная к реальности.
- Высококачественная 3D-графика и звук
- Управление группой самолетов в воздушном бою

Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP
Процессор Pentium® 266 МГц / Duron® 500
32 МБ оперативной памяти
Видеокарта с 8 МБ памяти, совместимая с DirectTMX® 7.0
16-битная звуковая карта
2-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
350 МБ свободного места на жестком диске
Мышь

Еврофайтер - самолет нового поколения. Венец авиаконструкторской мысли, гордость ученых и надежда военных всей Европы. Маневренность, многофункциональность и колоссальная огневая мощь слились воедино в этой крылатой боевой машине.
И ей не суждено ржаветь в ангаре. Очаг новой войны разгорается в центре Европы. Война готовит новые испытания. Готов ли самолет к грядущим испытаниям? Все зависит от пилота, все зависит от Вас!







Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.
Доставка по Москве - бесплатно!

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru





www.nd.ru






Return to Castle Wolfenstein

К разработке сингла привлечены авторы Star Trek: Armada II — Mad Doc Software. Мультиплеером же займутся ребята из Splash Damage. Курировать молодых разработчиков будут Nerve Software и Gray Matter. В аддон обещают включить 20 новых миссий, новое оружие и новые классы игроков. Вопрос — поможет ли это RtCW вновь подняться на первые строчки хит-парадов?

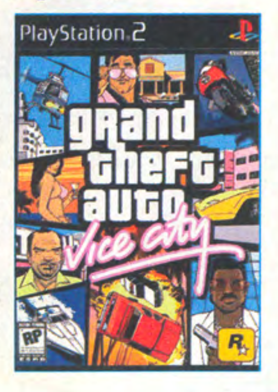
Нескончаемые "дельты"


Delta Force: Land Warrior

Не прошло еще и трех месяцев со времени анонса аддона к Delta Force: Land Warrior — Task Force Dagger, как Novalogic объявила о работе над новым дополнением. На этот раз отряд "Дельта" забросят в самый центр Сомали для подавления сепаратистов. Именно эти события десятилетней давности не так давно были экранизированы режиссером "Чужих" — Ридли Скоттом — в фильме Black Hawk Down. Отсюда и название игры — Delta Force: Black Hawk Down. В "Черном ястребе" мы сможем управлять различными средствами передвижения, например, армейскими "Хаммерами" или вертолетами. Несмотря на обилие техники, ближний бой будет по-прежнему главным козырем "Дельты". На PC игра выйдет в конце этого года, а Xbox и PS2 порты ожидаются в 2003.

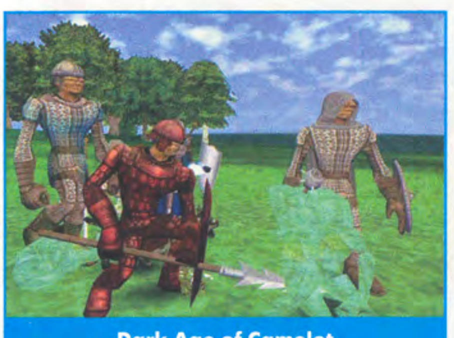
Террор на улицах PC

Сильная вещь — обычное слово. Ребята из Take 2 Interactive серьезно напугали поклонников Grand Theft Auto. В пресс-релизе было объявлено, что компания Sony заключила сделку с Take 2, согласно которой все игры серии Grand Theft Auto будут выпускаться только для консоли Sony PlayStation 2. Правда, представители Take 2 тут же поспешили успокоить геймеров, сказав, что заявление касалось лишь консольных версий игры. Версии для PC как выходили, так и будут выходить. Уже объявлено о том, что аддон для Grand Theft Auto III — Vice City, в котором мы перенесемся в 80-е, осенью выйдет на PC. В аддоне, скорее всего, появятся мотоциклы, которых так недостает в оригинальной GTA3.



Пришествие в Камелот

Если вы — горячий поклонник MMORPG, то наверняка слышали о набирающем популярность онлайновом ролевом мире Dark Age of Camelot. И вот недавно Mythic Entertainment анонсировала аддон к этой игре — Dark Age of Camelot: Shrouded Isles.


Dark Age of Camelot

В Shrouded Isles и без того огромный мир DAoC станет еще больше, благодаря добавлению новых областей. А раз появится свободная жилплощадь, то ее нужно непременно заселить. Поэтому в игру также будут добавлены 3 новые расы и новые классы персонажей. Прибавьте к этому тот факт, что аддон будет использовать существенно улучшенный движок NetImmerse. Новый DAoC обещает предстать перед геймерами уже в конце 2002 года.

Кстати, Mythic Entertainment подписала контракт с Vivendi Universal Interactive Publishing, согласно которому Vivendi получает эксклюзивные права на издание и распространение будущей игры.

Задержаны...

Задержки выхода игр — дело обычное. Но если большинство разработчиков пытаются лепить "отмазки", то некоторые просто-напросто ставят геймеров перед фактом. Вот и Microsoft взяла и перенесла даты выхода пары своих игр на первый квартал 2003 года. Космосим Freelancer изначально обещали доделать к осени 2002, релиз RTS Impossible Creatures был намечен на лето...

Не отстают от Microsoft и Infogrames с Codemasters. И если первая отложила выход лучшего симулятора Формулы-1 Grand Prix 4 лишь на месяц (до середины июля), то ребята из Codemasters решили поработать над Project IGI 2: Covert Strike до сентября. Геймерам же остается только закусить провод у мышки и ждать.

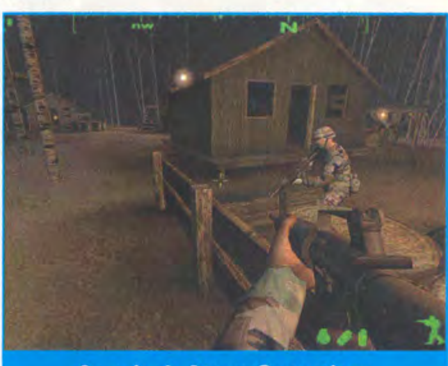
Последняя фантазия коммандос

Новость из разряда сенсационных. Pyro Studios вот уже восемь месяцев работают над третьей реинкарнацией серии Commandos. Нас вновь ждут "напряженные миссии, красивая графика и отличная музыка". Выход игры якобы намечен на лето 2003 года и только на PC. К сожалению, никакие другие подробности пока не известны...

В то же время компания Squaresoft официально подтвердила, что PC-версия MMORPG Final Fantasy XI выйдет в 2003 году. Напомню, что, так как игра кроссплатформенная, в одном и том же мире и на одном и том же сервере будут обитать как приставочники, так и владельцы PC.

Звездно-полосатые рекруты

Армия США лицензировала у Epic последнюю версию движка Unreal, чтобы создать на его базе мультиплеерный экшен от первого лица. Называться это военное чудо будет America's Army: Operations, причем игра будет распространяться абсолютно бесплатно. Вам предстоит вжиться в роль американского солдата, познать все прелести и невзгоды солдатской жизни. Всего в игре будет 20 разнообразных миссий.


America's Army: Operations

Помимо "нереального" движка, в America's Army будут и другие навороты, например, система преобразования текста в звуковые сообщения. Что касается оружия, то здесь начинается самое интересное. Приведу лишь некоторые примеры оружия солдат (в скобках приведены "аналоги" у террористов): M249 (RPK), старая добрая M16A2 с подствольным гранатометом M203 (AK74 с GP-30), M4 (AK47SU), снайперки M24 и M82 (винтовка Драгунова). Отечественный военпром живет и процветает.

Что же касается так называемой бесплатности игры... Уже объявлено, что бюджет America's Army оценивается приблизительно в 7 миллионов вечнозеленых. Интересно, взбунтуются ли налогоплательщики, или в них взыграет американский патриотизм?

10SIX kaput

Sega.com закрыла проект 10SIX, распустив всех занятых в нем работников. Напомню, что 10SIX — это онлайновая RTS, в которой каждому из возможного миллиона (!) игроков выдается свой клочок земли, который он должен защи-


10SIX

щать днем и ночью от алчных противников.

Самое интересное — это то, что Sega.com до последнего не предавала огласке факт планируемого закрытия серверов. Работникам было приказано молчать (иначе — суд и приличные штрафы), а в это время деньги от многочисленных подписчиков продолжали поступать. Правда, в итоге их все-таки можно будет получить назад, отправив в Sega.com соответствующую заявку. Вот только все ли будут это делать? Если нет — компания неплохо подзаработает.

Пироманьяки во плоти

Звезда американского ТВ-шоу 80-х Different Strokes — **Гэри Колеман** — был приглашен для участия в работах над второй частью самого кровавого экшена всех времен и народов — **Postal**. Именно стараниями Гэри и специалистов по технологии motion-capture главный герой игры сможет двигаться. На официальном сайте игры выложены видеоролики, показывающие, насколько старательно разработчики подходят к вопросу взрывов в игре. Стремясь достичь полного пиротехнического реализма в Postal 2, разработчики подолгу экспериментировали с канистрами с бензином и спичками.



Postal 2

ИНДУСТРИЯ



Новые души Activision

Издатель с большой буквы — **Activision** — объявил о подписании долгосрочного контракта с компанией **Infinity Ward**. Таким образом, под крыло Activision взяты еще 22 разработчика, которые в свое время трудились над **Medal of Honor: Allied Assault**. В Infinity Ward уже вложили немало денег, но Activision явно не собирается на этом останавливаться. Ведь по данным за апрель этого года (да, вот так медленно собирается статистика) компания находится на первом месте среди издателей в США. Уровень продаж увеличился на 179 процентов по сравнению с аналогичным периодом прошлого года. Растут доходы и на рынке консолей. Activision отхватила 15,3 процента этого рынка, а это ой как много.



Medal of Honor: Allied Assault

СРОЧНОВНОМЕР

И Макс, и Дентон



Deus Ex 2: Invisible War

Какие игры приходят вам на ум, если заговорить об озлобленных на мир героях-одиночках? Правильно, **Max Payne** и **DeusEx**. Сразу два пресс-релиза!

Во-первых, **Take 2 Interactive** подтвердила, что **Remedy Software** и **Rockstar Games** уже давно занимаются разработкой **Max Payne 2**. Макс продолжит крушить все вокруг, быстро и элегантно. Никаких подробностей по игре, к сожалению, не сообщается.

А во-вторых, **Eidos Interactive** анонсировала **DeusEx 2: Invisible War**, сиквел шутера с элементами RPG от **ION Storm**. По сюжету действие DeusEx 2 разворачивается через 20 лет после событий, о которых повествуется в первой части. Земля просто-таки трещит по швам от нахлынувших проблем, а агенту Дентону вновь предстоит разбираться во всем этом хаосе. В Deus Ex 2 разработчики обещают поднять графику на новый уровень, а также вправить мозги вечно тупому AI.

Обе игры должны выйти в 2003 году, хотя я бы на это особо не рассчитывал. Вспомним, насколько в свое время задержался выход того же Max Payne. Вспомнили? То-то же. С другой стороны — вполне возможно, что по стопам предшественников идти немного легче, и сиквелы все-таки не заставят себя слишком долго ждать.

Купля-продажа

В рамках реструктуризации компании, **Sirtech Canada Limited** подписала с **Strategy First** договор, по которому последней передаются все права на продажу и поддержку серии **Jagged Alliance**. Напомню, что пока семейство JA состоит из 4 игр: **Jagged Alliance 1**, **Deadly Games**, **Jagged Alliance 2** и **Jagged Alliance: Unfinished Business**, выпущенных в 1995, 1996, 1998 и 2000 годах соответственно. Вот что сказал по поводу подписанного контракта вице-президент Sirtech: *"Мы не хотим оставлять игру без поддержки. А у Strategy First как раз есть все необходимые ресурсы для курирования столь крупного проекта"*. Очевидно, что и в Strategy First весьма довольны этой сделкой.

BreakAway нашла издателя

BreakAway Games заключила договор со студией **Shrapnel Games** об издании игр из серии **The Greatest Battles**. На игровой арене BreakAway засветилась как создатель стратегий **Tropico**, **Tropico: Paradise Island**, **Cleopatra**, **Waterloo: Napoleon's Last Battle** и других. Что же касается подпи-

Даты выхода игр

Июнь

Star Wars: Galaxies	01
Cratered	06
Rayman Arena	07
Neocron	10
Cult	15
One Must Fall: Battlegrounds	15
Grand Prix 4	21
Unreal Tournament 2003	18
Dino Island	20
Delta Force: Task Force Dagger	25
Neverwinter Nights	24
Warcraft III: Reign of Chaos	27
Moto GP: Ultimate Racing Technology	28
Freelancer	30

Июль

Atlantica	15
Beach Life	15
Pantheon	15
Mafia: The City of Lost Heaven	16
Stronghold: Crusaders	19
World War II: Panzer Claws	20
Another War	21
Hidden & Dangerous 2	26
MechWarrior 4: Clan	26

Август

G.I. Combat	02
Counter-Strike: Condition Zero	14
Pro Race Driver	15
Divine Divinity	19
Karma: Immortality	22
Operation Tiger Hunt	22
Worms Blast	24
Industry Giant II	31
Warbirds III: Fighter Pilot Academy	31

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.



Austerliz: Napoleon's Greatest Victory

санного соглашения, то в его рамках в конце июня уже вышла одна игра — Austerliz: Napoleon's Greatest Victory. В этой стратегии мы можем поучаствовать в сражении трех армий — французской, русской и австрийской. Всего в игре 25 разнообразных миссий. Те, кому это количество кажется недостаточным, могут воспользоваться встроенным генератором миссий и повоевать еще немного.

Что замышляет Microsoft?!

Microsoft, потесненная на приставочном фронте конкурентами из Sony, не собирается сдаваться и ищет все новые подходы к потребителю. Маркетологи компании совместно с не менее башковитыми "технарями" решили выпустить программный пакет для Xbox, который даст возможность консоли получить доступ к файлам, находящимся на PC. Таким образом, сближение приставки с PC продолжается.

Westwood затягивает пояс потуже

По не проверенным пока слухам, в Westwood продолжается сокращение штата. В безвременный отпуск отправлен главный системный администратор компании Sunflight и один из отцов-основателей Command & Conquer — Брет Сперри. И хотя у Сперри все-таки есть возможность отработать свой нынешний контракт (это еще 6 месяцев в компании), его уход уже предопределен.



Command & Conquer: Renegade



Демиурги круглого стола

Nival Interactive анонсировала долгожданное продолжение своего тактического бестселлера — "Демиургов". Отличительная особенность второй части игры — тот факт, что при ее разработке ребята из Nival'а воспользовались многочисленными идеями игроков. Таким образом, была серьезно изменена концепция игры.



Демиурги

Например, во второй части появятся два новых режима многопользовательских дуэлей. Под дуэли отведут отдельный сервер, на котором будет вестись статистика. Сами же дуэли можно будет записывать и воспроизводить, так что ждите притока красивейших демок. Кроме того, по желанию геймеров количество утомительных повторяющихся действий сведено к минимуму: герой сможет носить с собой все нужные заклинания, изменять "колоду" и покупать руны можно будет в любой момент. Интерфейс стратегического экрана стал гораздо более простым и удобным.

Что касается главного козыря "Демиургов" — тактического боя, то и здесь не обошлось без серьезных нововведений. Нас ждут 16 новых монстров и 32 новых заклинания, которые могут быть использованы героями любой расы. А благодаря конструктору артефактов, игроки смогут изменять заклинания по своему желанию.

Стратегический режим во вторых "Демиургах" полностью переработан. Теперь все действие разворачивается вокруг главного героя, который пройдет с игроком всю кампанию от начала и до конца. Его опыт, умения, заклинания и руны сохранятся при переходе в новую миссию. Всего во второй части нас ждут четыре новые кам-


Ил-2 Штурмовик

пании, которые мы сможем пройти самыми разными способами.

Выйдет игра в первом квартале 2003 года. У нас релизом, как всегда, займется 1С, а вот "Демиурги II" для "буржуев" или, попросту говоря, Etherlords II будет издавать Strategy First.

Звезды на крыльях

Компания 1С анонсировала аддон к популярнейшему авиасимулятору времен Второй мировой "**Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения**". В аддоне нас ждут два новых фронта: финский и венгерский. На каждом фронте будет по 10 сингловых и 5 мультиплеерных миссий. Также будут добавлены новые модели самолетов — примерно 30 штук. Релиз дополнения намечен на осень этого года.

Двигатель прогресса

Компания **Nival Interactive** получила права на разработку игр для **Sony PlayStation 2**. Специально для этих целей у компании **Criterion Software** был закуплен мощный мультиплатформенный движок **RenderWare**. Мощный, чтобы создавать игры не хуже, чем, скажем, **GTA3** и **Tony Hawk's Pro Skater 3**, которые делались как раз на RenderWare. А мультиплатформенный, чтобы с легкостью перегонять игры для приставок на PC. Зная ниваловскую хватку, начинаем с нетерпением ждать первых SPS2-PC шедевров.

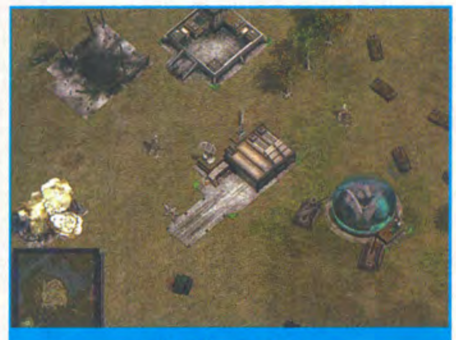


Tony Hawk's Pro Skater 3

ДАТЫ ВЫХОДА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1С/Nival	Fishtank/Akane Studios	лето 2002
Halloween (Halloween)	1С/Nival	Wanadoo	лето 2002
Pearl Harbor (Pearl Harbor: Zero Hour)	1С/Nival	Wanadoo	лето 2002
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1С/Nival	Cryo Interactive	осень 2002
Duke Nukem: Manhattan Project	1С	H.D. Interactive	2002
Заклятие (Spells of Gold)	Бука	Jonquil Software	лето 2002
Grand Theft Auto 3	Бука	Take 2 Interactive	осень 2002
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	Piranha Bytes	зима 2002
Дальний Запад (Far West)	Акелла	Greenwood	осень 2002
Hotel Tycoon	Акелла	JoWooD	лето 2002
Cargo Tycoon	Акелла	JoWooD	лето 2002
Warlords Battlecry 2	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Destroyer Command	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Лорды Войны (Warrior Kings)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Microids	2002
Враждебные воды. Территория смерти (Hostile Waters: Antaeus Rising)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Incoming	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Угол атаки (Eurofighter Typhoon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Midnight GT (Rage)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Силы вторжения (Incoming Forces)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Expendable	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Savage Arena	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Rage Rally	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	лето 2002
Mobile Forces	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Gun Metal	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Jules Vernes	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Agassi Tennis Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Zidane Football Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Quiss Foot	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Gore	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Stealth Combat	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
THORGAL: No Man in This World	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Kaan Barbarian Blade	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Next Generation Tennis	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Iron Storm	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
The Curse	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Beach Soccer	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Inquisition	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Recon: Desert Siege	NMG/Медиа-Сервис 2000	UbiSoft	2002
Промышленный гигант-2 (Industry Giant 2)	Руссобит-М	JoWood Productions	лето 2002
Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: Legacy of the Dragon)	Руссобит-М	Pendulo Studios	лето 2002
Conseal	Руссобит-М	Similis	июнь
Homeplanet	Руссобит-М	RevoltGames	июнь
Aquanox2	Руссобит-М	Massive Development	ноябрь
Neverlands	Руссобит-М	Pbenomic	ноябрь
Secret Ops	Руссобит-М	Wings	декабрь
VIP	Руссобит-М	UbiSoft	осень 2002
The Sum of All Fears	Руссобит-М	UbiSoft	октябрь
Вальгалла	1С/Snowball	Reality Pump	лето 2002
2150: Воды Стикса	1С/Snowball	Reality Pump	лето 2002
Легион	1С/Snowball	Reality Pump	лето 2002
Starmageddon	NMG/Медиа-Сервис 2000	Lemon Interactive	лето 2002
No Name War	NMG/Медиа-Сервис 2000	AMC Creation	2002

Вести от NMG


No Name War

New Media Generation заключила лицензионное соглашение с компанией Octagon Entertainment, Inc., по которому NMG выступит эксклюзивным издателем на территории России и СНГ новой стратегии No Name War. Разработчиком игры является компания AMC Creation srl. Российская версия игры увидит свет уже в сентябре 2002 года. Помимо No Name War, в скором времени должна поступить в продажу трехмерная космическая стратегия "Стармагеддон" от Lemon Interactive.

P. S. В прошлом номере журнала в таблице **"Даты выхода отечественных локализаций"** издателем No Name War и "Стармагеддон" ошибочно была указана компания **"Новый Диск"**. Приносим свои извинения за накладку. Издателем "Стармагеддон" является NMG.

ИНТЕРЕСНОСТИ

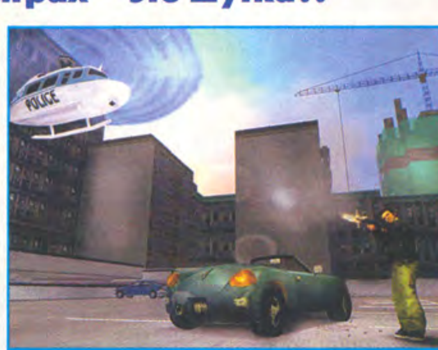


Team Fortress 2 еще шевелится

К извечным русским вопросам "Кто виноват?", "Что делать?" и "Третьим будешь?" можно прибавить еще один — "Что выйдет раньше и выйдет ли вообще: Duke Nukem Forever или Team Fortress 2?" В одном из интервью Даг Ломбарди из Valve Software опроверг циркулирующие в геймерских кругах слухи о том, что TF2 завял аки роза на солнцепеке. Даг заявил, что причиной переноса релиза TF2 на более поздний срок является переход на абсолютно новый движок, над которым ребята работают, не покладая рук.

Разработчики решили отказаться от движка Half-Life из-за того, что он "ограничивал реализацию львиной доли новых идей". Даг пообещал, что как только игра увидит свет, все ее поклонники поймут, что ожидание стоило того. У геймеров, однако, появился еще один вопрос к Valve: "А доживем ли мы до этого?".

Мораль в играх — это шутка?!


Grand Theft Auto III

Американцы, не на шутку озабоченные участившимися случаями массовых убийств на почве компьютерных игр в крупнейших странах мира, снова полемизируют на тему морали и насилия в играх. На этот раз шквал негодования обрушился на Grand Theft Auto III. В чем только не обвиняют бедных разработчиков: и в абсолютной аморальности, и в полном отсутствии этических принципов... Даже Национальная Организация Женщин Америки заявила о том, что игра порочит образ женщины и приветствует насилие по отношению к слабому полу! Корреспонденты ведущих газет и журналов продолжают возмущаться: "Неужели лужи крови и мозги на стенках нравятся современной молодежи? Чему учат подобные игры нынешнее поколение?"

Но на все эти реплики ничуть не менее авторитетные источники отвечают: хватить строить прикрытия для куда более важных проблем. Если дите каждый день видит по телевизору, как стреляют, насилуют, грабят, убивают, то причем здесь компьютерные игры? Да любой подросток на улицах какого-нибудь Бронкса или Гарлема увидит до боли похожую на GTA3 картину! ■

Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на июльском компакт-диске "Мании". На самом компакте содержатся детальные развернутые описания, инструкции по инсталляции и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОДекс", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "ИнфоБлок". Компакт базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока: Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

За истекший промежуток времени (он истекал с момента сдачи в типографию предыдущего номера и до момента, когда я стал мучить клавиши на предмет извлечения из их мучений формы букв данных строк) хитовых компьютерных игр (в которые можно хитово играть на компьютере) появилось (возникло, явилось, предстало взору, народилось, выродилось, сгнило) немного (облом и все такое), так что их (ее, ее и еще вон ее) можно (мона и нуна!) посчитать (раз, два, три...) по пальцам (отростки такие, с ногтями и шевелятся) одной (правой, левой либо своей) руки (или ноги, если не копыто). А поскольку за истекший промежуток времени хитовых компьютерных игр появилось немного, так что их можно посчитать по пальцам одной руки, то и руководств с прохождениями будет не бог весть какое неизмеримое количество.

Более того, ввиду немалой объемности означенных игр все они еще находятся в написании, поэтому я пока что не могу вам точно сказать, будут ли это полные материалы или частичные (которые получат завершение в следующем номере).

Итак, на компакте этого номера вас будут ждать:

1. The Elder Scrolls III: Morrowind. Автор — Псмит. Руководство и прохождение. Частично, конечно же. Нереально за месяц полностью изучить и описать игру подобного масштаба! Впрочем, Псмит надеется успеть написать все, что необходимо, и разве что чуть меньше, чем хотелось бы в идеале...

2. GTA 3. Автор — Антон Логвинов aka FX. Статья, в которой окажется все, что вы хотели бы увидеть в подобной статье!

3. Soldier Of Fortune II: Double Helix. Автор — Комрад. Руководство и прохождение.

*Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакте в одноименном разделе. 2. На компакте в виде **RTF-файлов** в CD:\Draft\Guides (там таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнала по адресу* WWW.IGROMANIA.RU.

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДекс

С февраля 2002 года на компакте обитает гигантская база кодов БОЛЕЕ ЧЕМ ДЛЯ 600 ИГР, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны. Пользуйтесь в свое удовольствие!



ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой Зоны": Илья "Orange" Викторов (orange@igromania.ru)

Май-месяц порадовал нас выходом великой Morrowind и всеми ожидаемой GTA3. Для Morrowind'а, благодаря удобной системе редактирования, уже появилась парочка мелких модификаций. Ну а для GTA3... В завершение работы над номером великий и ужасный J.B. раскопал специально для вас в Сети сюрпризов так несколько. В результате в "Зоне" на этот раз не 25 пунктиков, как обычно, а ровно на один больше!

Тема компакта снова в "Игровой Зоне" и, что особенно приятно, это отечественная разработка — аддон для Serious Sam под кодовым названием Nightmare Tower. Для "Контры" у нас, как всегда, подборка от J.B., для Dungeon Siege аж три модификации, и для новичка Freedom Force тоже кое-что имеется. Налажен контакт с сайтом *www.trainsim.ru* (читайте обзор сайта в *"Интересном в Сети"*), так что на радость виртуальным железнодорожникам мы снова публикуем отечественные локомотивы и вагоны.

#01. Крутой Сэм (Serious Sam)

Похождениям Сэма в этот раз и посвящается тема компакта — это великолепный сборник синглплеерных карт под названием Nightmare Tower, подробнее о котором вы можете прочитать отдельно на этих страницах...

#02. Age of Empires II: The Conquerors

Пяток отличных синглплеерных миссий — Carnivores, Mining Passage, Robin Hood vs Prince John, South American Invasion и Under Siege.

#03. Baldur's Gate II

Три еще тепленьких героя. Особый интерес представляет друидка по имени Silvana, при помощи хитрых манипуляций с содержимым сохраненки получившая возможность вызывать всевозможную нечисть вроде личей и Mind Flayer'ов. Плюс пачка из пяти скинов для WinAMP.

#04. Civilization III

Производство дополнительных миссий для Civilization III идет полным ходом. И наиболее интересные творения "самородков из глубинки" исправно попадают на наш компакт. Сегодня это карты Atlantiva, Seven Kingdoms, Great Lakes, The One, Tiger Quest, Quaysan и другие не менее интересные работы.

#05. Command and Conquer: Renegade

1. GDI Mutant Mod — вместо всем надоевших тщедушных и уродливых человечишек получаем в свою армию отборных мутантов. Вот эти ребятки хороши собой. И пушки у них помощнее, и рев приятнее...

2. Renegade Skin Selector — программка, предназначенная для настройки внешнего вида вашего героя еще до запуска игры.

#06. Counter-Strike

J.B. Choice #8

IMI — Desert Eagle .50AE



Замена модели deagle.

А вот и он: ваш долгожданный "черный орел". Возможно, моя фраза вам уже надоела, но я повторю: *эта самая качественная моделька реального* Desert Eagle из всех мною виденных. Теперь смело выкидываем хромированный "Глок" (тот, что с прошлого компакта) и быстренько тестим новый ствол (можно на кошках).

Walter P99

Замена модели usp.

Чувствую, что пришла радость и на респаун CT... Славная замена для уже поднадоевшего usp.



Отныне у вас в руках будет мощное дуло от танка. Шутка. На самом деле — моделька мощного дула от танка с глушителем.

Fabarm FP6

Замена модели Benelli XM1014.

Помните, как вы в прошлый раз стояли в очереди за шотганчиком "бенелли"? Ну давайте еще раз построимся, теперь уже за Fabarm. Эта штука — просто сказка... Когда она поет, не слышно даже AWM — так громко матерится снайпер.

M24 Socom sniper rifle

Замена модели scout.



А ну-ка колитесь, кто в прошлый раз потырил волшебную терку! "Не я!" Знаю, что не ты... Уж больно ты на кемпера похож... Хочешь "веселую вкуснятину"? Забирай. Самая подходящая пушка для расколбаса куриц на cs_italy.

HK G3A3

Замена модели G3SG1.

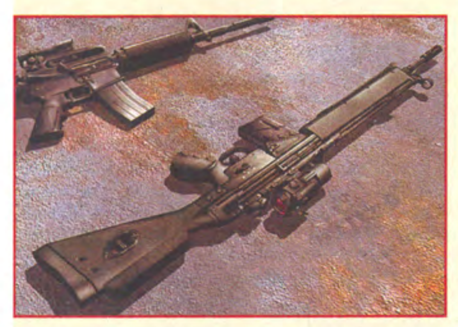
Что такое? Не хватает пулек, чтобы две курицы завалить... Понимаю — засада. Ну ладно,











только для тебя. Самый мощный галинабланкашлепшлепшлепшлеп. Теперь банановый!

G36c BetaC

Замена модели m249.

Ого! Вижу, вижу, как блестят ваши глазки! Тоже хотите быть такими счастливыми, как тот парень с оптикой? А вы в курсе, что этот парень проиграл на турнире со счетом 30:1 в пользу куриц? Честно! Курицы ведь с терками играли.



Теперь курицы должны ответить за потыренную волшебную терку. Дырокол вам в руки, парни! Go!Go!Go!

DE_ADIT

Угарная дуэльная мапа от российского маппера LiPkly. На первый взгляд очень простенькая и непривлекательная, но после пары раундов превращается в жесткий мортал комбат. Особенно приятно, когда соперник застревает в узком проходе либо, бегая по неровной поверхности, постоянно промахивается.

БАТОН №1

Henrik 'Hk' Gustafssons Sondpack for Counter-Strike V5,0 released 2002-04-15. Так называется этот батон. Для особо продвинутых поясню. Один веселый парень посмотрел, что народ собирает разные паки из моделек-карт, и надумал замутить свой саунд-пак. В этом паке собраны, на его взгляд, более реальные звуки выстрелов, чем в оригинале. Как это у него получилось, судить вам, а мне очень понравился звук шипящей дымовой гранаты.

БАТОН №2

Вас не смущают маленькие синие коробочки, которые якобы изображают DefuseKit? Меня тоже. Теперь вас будут бесить зеленые коробочки.

БАТОН №3

Угощаю вас наивкуснейшим флэш-батоном. Три флэшки с подробным описанием и схемами карт: de_aztec, de_dust и de_inferno. С их помощью можно посмотреть, где и как нужно ныкаться и какие важные боевые позиции нужно вовремя занимать.

#07. Disciples II

Поток официальных карт не иссякает, на этот раз он принес нам Fool's Dream, Chaos, Dragons at the Gate, Guard of Na'akshheel, Hero Training, Hellfire и The Judges.

#08. Dungeon Siege

1. Fallraen Run Mod — мод, который изменяет характеристики предметов, выпадающих из монстров. После установки вполне возможно, что из какого-нибудь завалящего скелета или зомби выпадет уникальный магический меч типа Boo Sword of the Hamster.

2. Knife Of Skill Mod — представляет интерес только в том случае, если вы начинаете игру заново. Заменяет оружие, которое дается при старте (паршивенький ножичек) на Knife Of Skill, с весьма впечатляющими характеристиками.

3. Potions Upgrade — простенький патч, добавляющий несколько новых визуальных эффектов при использовании бутылок с маной и здоровьем.

#09. Morrowind

1. Первый официальный плагин под названием Entertainers. Носит исключительно развлекательный характер — после его установки ваши подчиненные научатся плясать, петь и стучать на барабанах.

2. Mandalore Armor Mod — первый неофициальный плагин. Добавляет в игру новый комплект брони, под названием Mandalore Armor, наверняка знакомый фанатам Star Wars.

#10. Empire Earth

Пять синглплеерных миссий — Austerlitz 2002, Free Italy, Funtenoy, MordRu и Escape from Golditz — плюс одна кампания, посвященная битве под Сталинградом.

#11. Freedom Force

1. Danger Room Mod для любителей острых ощущений — существенно усиливает врагов и, наоборот, уменьшает силу вашего оружия.

2. Villain Endurance Mod — для любителей еще более острых ощущений, увеличивает количество хит-поинтов у "плохих ребят" в четыре раза.

#12. Grand Theft Auto 3

Подборка "JBзы на дороге!"

Monstertrucks Mod V1.5

Вы когда-нибудь играли в Monstertruck Madness? Если нет, то у вас появилась такая возможность. Установите этот мод, и город наполнится машинами-монстрами на больших колесах. Теперь всякие дорожные помехи типа бордюров — вам совершенно не помеха. Помехой вам будут служить чужие машины, ничуть не хуже вашей.

Cekays Monstertruck Mod



Этот мод делает то же самое, что и Monstertrucks Mod, но только с одной-единственной машиной — джипом. Это гораздо удобнее — потому как не мешает прохождению миссий (не считая одной: на втором острове)... и позволяет с легкостью проезжать по чужим машинам.

Шкурки

Десяток избранных беспредельщиков были отобраны для работы на вас. Выбираем гангста типа Элвиса Пресли — и вперед!

Nacktpatch V1.01

Это не патч, а скорее прикол. Отныне все девушки легкого поведения будут ходить без... хмммм...

#13. Half-Life

1. Модификация Counter-Life — отличная возможность заново пройти старушенцию "Халфу" с реалистичным оружием из сверхпопулярного Counter-Strike. Вместо стандартных пушек и амуниции на уровнях лежат пачки денег, которые можно потратить на приобретение Desert Eagl'ов и "калашей". В качестве торговых точек выступают бывшие автоматы по раздаче брони и здоровья. Это не просто замена моделей оружия — убойные характеристики всех этих чудо-девайсов соответствуют оригиналу.

2. Карта с простым названием Quake — до боли знакомый первый уровень из первой "Кваки", населенный десантниками. Если оригинал легко проходился за пару минут, в новой версии придется изрядно попотеть: толпа халфовских коммандос — это вам не тупые Grunt'ы!

3. Карта Blood'n'Guts — полигон для издевательств над мерзкими учеными. Яйцеголовых дозволяется топить в кислоте, давить прессом, закидывать гранатами, отдавать на растерзание монстрам...

#14. Heroes of Might and Magic III

Четыре прекрасные карты — Gholam, Return from Dragonmount, The Sander и Sentinel Recognition.

#15. Heroes of Might and Magic IV

Производство дополнительных миссий для четвертой части этой хитовой серии набирает обороты. Сегодня на повестке дня шесть свежайших карт — Big World, Black and White, Lord of The Rings, Moise vs Jesus, The Inland Sea и The Moon Sea. Кстати — обратите внимание на названия карт. Особенно впечатляет "Моисей против Иисуса"...

#16. Jedi Knight II: Jedi Outcast

На компакт следующего номера планируется поместить довольно объемистую подборку синглплеерных карт, а пока придется довольствоваться парочкой скинов для персонажей.

#17. Max Payne

1. Головастым забугорным разработчикам пришла на ум идея заменить героя нового времени Макса на не менее колоритного персонажа Дюка, который Нюкем. Однако простой заменой модели главного героя дело не кончилось — Дюко-Макса обучили приемам кунг-фу, увеличили "накопитель" Bullet Time и заодно повысили скорость полета всех пуль до 400 метров в секунду.

2. Название этой модификации — Happy Mod — не более чем ирония. Все счастье заключается в том, что враги заметно "отожрались", и убить их теперь гораздо сложнее. Повреждения, наносимые Максу, увеличились, а количество патронов в магазине, наоборот, уменьшилось. В качестве утешения предлагается новый скин и возможность выбора любого уровня.

#18. Medal of Honor: Allied Assault

1. KSK Mod — новый дизайн компаса, усиленное оружие и кровища, хлещущая из падших фрицев.

2. Пара мультиплеерных карт — D-Day и MOHDM8.

3. Шкурка, одна штука. Изображает Усаму Бен Ладена.

#19. Microsoft Train Simulator

Прямиком с гостеприимного стола сайта *www.trainsim.ru* — отечественный пассажирский тепловоз ТЭП-70 и программа Train Installer, облегчающая установку новых локомотивов и вагонов.

#20. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Десяток синглплеерных миссий от российских и зарубежных фанатов игры. Сложность варьируется от обычной развлекухи (полигон, где можно делать все, что вздумается) до практически невыполнимых заданий (один снайпер против хорошо укрепленной вражеской базы).

#21. Quake

Новый способ подарить вторую жизнь великой игре — NPR Mod. "Квака" ручной работы, в буквальном смысле. Все уровни, враги, оружие нарисованы простым карандашом. Описывать это великолепие нет смысла, надо видеть. Модификация работает только с установленным патчем GLQuake, которые мы также выкладываем.

#22. Quake III Arena

Три карты — Kozmik, The Vulcan и Wusel Dusel. Подробно о них — на компакте, как обычно.

#23. Red Alert II

1. Cow Shot Mod — обыкновенная модификация на основе изменений в файле rules.ini. Вносит множество мелких поправок в характеристики юнитов и зданий.

2. Пять неофициальных синглплеерных миссий для аддона Yuri's Revenge — City Sights, Heartbrake Ridge, Snow Canyons, Wyoming Badlands и загадочная Yo Quero Oro.

#24. Stronghold

Пять сценариев для режима "свободного строительства" — Devonsby Freebuild, Fantastic Island, Last Hiding Place, The Sea и Velgaria Falls.

#25. The Sims

Восемь полностью готовых к заселению домов, от убогих лачуг до роскошных вилл. Двадцать новых предметов сим-обихода, которыми эти дома предстоит обставить. И десять новых персонажей, которым суждено в этих домах жить.

#26. Zoo Tycoon

В плане производства дополнительных предметов симулятор зоопарка не отстает от симулятора американской семьи. Пара десятков всевозможных статуй, скамеек, деревьев, фонтанов и автоматов по продаже попкорна украсят любой зоопарк. До кучи — еще восемь зоопарков.

CheMax v1.5

Появилась новая версия CheMax — читерской базы данных, постоянно публикуемой на нашем компакте. В новой версии улучшен интерфейс и добавлено огромное количество свежих кодов! Теперь программа содержит коды более чем для 3850 игр!

CheMax включает в себя как стандартные коды, так и шестнадцатиричные, а также easter eggs и прочие вкусности. Помимо хорошо организованной навигации, программа позволяет сохранять на винте в отдельные файлы и даже распечатывать найденные коды. И, что тоже немаловажно, CheMax отличается малым размером (в архиве почти помещается на одной дискете).

Рекомендовано как начинающему игроману, так и профессиональному читеру!

ДОПОЛНЕНИЕ №01 к "Игровой Зоне"

Подборка чернушных флэш-роликов от сайта boneland.com. Тонны черноющего юмора, децилитры крови, сползающие по стенкам мозги, оторванные конечности и другие виды надругательств над живыми существами. Самое интересное, что ужаса это все не вызывает, зато смешно и очень смешно. Снимает стресс, снижает внутричерепное давление и мышечный тонус, повышает настроение, работоспособность и потенцию. Что может быть приятнее, чем засунуть в аквариум с очень мерзкой золотой рыбкой кипятильник, гранату, кошку, два оголенных провода или налить кислоты?..

Хитом редакции признается серия издевательств над беззубым американским фермером по имени Джеб. Сбить с его головы яблоко из рогатки, арбалета, кольта или гранатомета не так уж легко — камень из рогатки попадает несчастному в глаз, арбалетная стрела вонзается в плечо ("Ублюдок, из-за тебя я разлил пиво!" — отвечает на это Джеб), пуля из кольта лишает раздолбая-фермера возможности насладиться бутылочкой cold beer, а пущенная меткой рукой ракета отправляет в лучший мир его любимый пикап. Вперед и с песней, Let's go, bastard! (c)









ДОПОЛНЕНИЕ №02 к "Игровой Зоне"

Новая версия бесплатной игрушки **Catch the Sperm** от немецкой компании **Phenomedia AG** — создателей легендарной аркады **Moorhuhn**. Как и в первой версии, вооружившись пачкой известных резинотехнических изделий, продолжаем ловить тучи сперматозоидов, в компании с вирусами. За каждый использованный контрацептив отнимают 50 очков, за каждого обезвреженного "головастика" дают 100 очков, и так далее... Результат можно опубликовать на сервере игры. Вторая версия отличается значительно улучшенной графикой, наличием нескольких уровней и большим количеством новых бонусов.



ДОПОЛНЕНИЕ №03 к "Игровой Зоне"

Mini Putt — небольшой флэш-гольф с элементами фантастики. Приятная во всех отношениях игрушка, за которой можно провести пару приятных вечеров. Пара десятков уровней, несколько режимов игры (тренировка, чемпионат и участие в международном рейтинге), приятная графика и звук... Вы можете сделать только десять ударов, загнать мячик в лунку не всегда просто, хотя игра услужливо показывает возможную траекторию движения мяча. Расставленные повсюду силовые поля и прочие пакости вроде маятников сбивают шарик с правильного пути.

Работы читателей "Мании"

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компакте в разделе **"Игровая зона"/"Работы читателей "Мании"**, а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть ниже.

Работы просьба отсылать по адресу *orange@igromania.ru* с копией для *operkot@igromania.ru*, все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR, к работе необходимо прилагать описание, инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.

Скины для WinAmp

На этот раз три шкурки на игровую тематику — **Hitman**, от **Дениса Фролова**, **Max Payne**, от **Егора Данилина** и **Uplink**, от **Bigman**'а.

Игра RunAway

Аркадная **игрушка под DOS** — бегаем по небольшому уровню, собираем сердечки и стараемся не сталкиваться с врагами. Автор — **Preach Knight**.

Программа Super Talk Clock

Отлично сделанные **часы** с множеством функций настроек от **SWiCO**. Календарь, будильник и таймер, кроме того, программа умеет приятным голосом говорить, сколько сейчас времени.

Программа Translater 5.0

Программа для перевода чисел из любой системы исчисления в любую (от двоичной до двадцатиричной). Автор — **Максим Владимирович Чижонок**.

Подборка от Сергея Селиванова

Большая подборка от постоянного читателя **Сергея Селиванова**, уже присылавшего весьма оригинальную кампанию для **Heroes III** под названием **"Кабанчик"**. В подборку входит целых четыре продолжения знаменитого **"Кабанчика"**, отдельная геройская карта **Paradox**, еще одна карта под названием **"В поисках Водки"**, восемь колод для **"Демиургов"**, модификация для **Fallout Tactics** и небольшая миссия для **Operation Flashpoint**.

Counter-Strike

1. Карта **cs_thor**, от товарища **LiS'a**, который уже



радовал нас и вас картами **cs_stroyka** и **cs_normandy**.

2. Карта **de_tumba_umba** от **TANK[MMT]**.

3. Товарищ **RE@PER** прислал новые оптимизированные версии вей-поинтов для карт **cs_assault_forever**, **cs_delta_assault**, **cs_mansion3** и **de_2minaret**.

Diablo II

Один-единственный, но довольно интересный герой — паладин 59 уровня, который очень неплохо стреляет из арбалета. Автор — **cg_ReDeeMeR**.

Ghost Recon

Отличные миссии за авторством **Zef**. Называются **"Блокпост"**, **"Лагерь"** и **"Станица"**. Детальное авторское описание вы найдете на компакте.

Heroes of Might and Magic III

Карта **Chaos Outbreak** от **Ильяса Садыкова** и целая кампания для **Heroes 3.5** под названием **"Рождение Героя"** от **Dark Elf**.

StarCraft

Новая подборка карт от **Макса Котельникова**.

ДЕМОБЛОК

Составитель "Демоблока" — Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Демо-версии

Counter-Strike 1.5. На сей раз — реально полная версия!

Как вы помните, на прошлом номере мы заявили о том, что выложили полную версию свеженького **Counter-Strike 1.4**. Об этом было написано и здесь, и на обложке, и много где еще. В действительности же произошла неожиданная ошибка, суть которой изложена ниже.

Существуют **две** версии C-S 1.4.

Одна из них является бесплатной, свободно распространяемой модификацией и для установки требует **Half-Life**. Именно ее мы хотели положить на компакт.

Другая версия является "коробочной" (retail-версией) и отличается, в сущности, только тем, что продается за деньги (но зато с книжкой и т.д.), но зато не требует **Half-Life** для инсталляции. Для этой другой версии был выпущен апдейт, который превращал ее в версию 1.4. Нашими пиратами, кстати, эта самая платная версия тоже распространяется, по гораздо меньшей цене, как обычно.

Так вот, в ходе формирования компакта ваш покорный слуга случайно перепутал файлы и вместо **csv14full.exe** (полная версия, бесплатная) положил на диск **cs14full.exe** (апдейт для платной версии), которые, как сами видите, практически ничем не отличались. Как следствие, установка Counter-Strike на Half-Life сделалась невозможна. Зато внезапно повезло немногочисленным обладателям коробочно-платной версии: у них с установкой, надо думать, проблем не возникло...

Разумеется, редакция "Игромания", и я в особенности, приносим вам извинения. Признаться, мы сами до сих пор никак не оправимся от недоумения, как же это произошло...

Но, впрочем, оно и к лучшему, что так произошло. Именно так! Очень даже хорошо, что мы не положили на тот компакт полную версию **Counter-Strike 1.4**. Как вы думаете, почему новая версия, которая уже **1.5**, выпущена так быстро — буквально через месяц? Ответ прост и банален: версия 1.4 оказалась насквозь лажовой. Как выяснилось, игра кишела глюками и дырами, вследствие чего можно было безнаказанно жульничать, уныло наблюдать неправильно отображающиеся модели и так далее и тому подобное.

Разработчики схватились за голову и, спешно исправив все баги и глюки, в кратчайшие сроки выпустили **Counter-Strike 1.5**... который и ждет вас на нашем компакте! На сей раз — **реально полная версия, причем без багов, в отличие от 1.4**. Для установки которой нужны Half-Life и патч для нее (патч мы тоже выкладываем).

По сравнению с версией 1.4., **новый Counter-Strike** отличается наличием новой карты, антижульнической программы нового уровня, модификацией





ТЕМА КОМПАКТА

Serious Sam: The Nightmare Tower

Перед вами, наверное, самое значимое, самое глобальное и самое качественное из неофициальных дополнений — а из официальных была пока только вторая часть игры — к **Serious Sam**. Киевский гейм-дизайнер **Леонид "Leo" Калиниченко** сумел уместить в жалкие 20 мегабайт три огромных уровня, или даже не уровня, а эпизода, ибо их размер и глобальность действительно впечатляют. Как минимум одна бессонная ночь вам гарантирована, а если удовольствие еще и растянуть...

Что же имеем? Имеем, как и было уже сказано, три великолепных синглплеерных карты, приправленных неплохим, хотя и не имеющим никакого отношения к оригинальной игре сюжетом. Одна карта для сетевой игры, несколько боссов плюс весьма качественный саундтрек в стиле хардкор (правда, хэппи, хотя стиль игры намекает на то, что уместнее тут был бы злобный speedcore). В целом серия **Nightmare Tower** не уступает оригинальным уровням (местами несколько слабоват дизайн, но за общим драйвом происходящего этого категорически не замечаешь). Даже более того... Развлечений вроде скоростного катания на вагонетках, свободных полетов с километровой высоты и войны с пятью сотнями жаб-переростков одновременно в оригинальном **SS** определенно не было.

Поехали! Первый уровень... После короткого "вступительного слова" отправляемся на прогулку под открытым небом. Начало по стилю напоминает **Unreal** — те же зеленоватые текстуры, в качестве музыкального сопровождения ненавязчивый эмбиент из стандартного музнабора, но вот сзади десантируется пара безголовых пулеметчиков, эмбиент сменяется хардкором, а для пары кольтов находится достойное занятие. В неприметной яме находим шотган и нарываемся на пару быков, стремящихся поиграть вами в футбол без правил. С воздуха поддержку осуществляет эскадрилья гарпий в компании с летающими гнаарами.

Добравшись до первой открытой площадки, начинаешь в полной мере ощущать специфику этого мappака — мясо, мясо и еще раз мясо, и никаких гвоздей. Огромные толпы



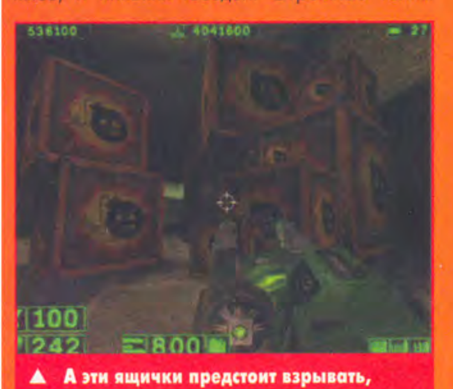
▲ Атака клонов, типичный момент. На самом деле этих зубастиков значительно больше, чем видно на скриншоте.

монстров создают ощутимые проблемы с самого начала игры даже на минимальном уровне сложности, однако не делают игру непроходимой даже на максимальном. Пара лавовых големов при поддержке десятка красных биомеханоидов, трех быков и сотни гарпий здесь не редкость, однако в ряде случаев можно обойтись и без отстрела всей этой братии. Яркий пример — сотня кровожадных лягушек в канализации, рядом — небольшой, но глубокий водоем и мостик над ним... Быстренько перебегаем на другой берег, тупые земноводные прут напролом и попадают в воду, вам остается только добить с десяток наиболее сообразительных из них и закинуть пару гранат в водоем. Все, кирдык.

Что интересно, по сравнению с веселухой в оригинальном "Сэме" в **Nightmare Tower** играть страшно. Этому способствует и мрачный дизайн, и атмосфера. Когда после очередной десятиминутной бойни наступает затишье, еще пару минут набираешься храбрости, чтобы подойти к ближайшей аптечке — триггер может вызвать еще пару десятков злыдней. Тишина, знаете ли, штука страшная. Один только первый уровень проходится примерно за час — целый час экстремальной мясорубки с перерывами на отлично срежиссированные скриптовые сценки. Описывать дальнейшие события смысла нет — сами все должны увидеть. И пресс-давилку монстров, и тюрьму, сделанную почему-то в стиле третьей "Кваки", и генератор монстров, и изуродованные трупы, висящие на стенах, и еще много чего интересного...

Да, кстати, четвертыми "Жифорсами" все запаслись? Многие навороты в компании с ордами монстров способны вогнать даже сверхшустрый сэмовский движок в ступор.

Помимо самого аддона, на нашем компакте содержится патч, вносящий ряд изменений в существующие карты и исправляющий несколько досадных глюков. Сердечно благодарим **Леонида Калиниченко**, предоставившего свою работу для публикации. Сайт автора, на котором вы найдете изрядное количество полезной информации по гейм-дизайну и несколько карт для **Quake III Arena**, расположен по адресу ***http://gamedesign.hut.ru***.



▲ А эти ящички предстоит взрывать, в них прячутся разные ништяки и рулезы.

просчета рикошета, а также изгнанием множества багов совершенно различного уровня — от неправильного отображения HLTV до нерабочего состояния команды mp_hostagepenalty. Так что — играйте на здоровье!

P.S. Надеюсь, в этот раз я положил ***тот*** файл... :)

Ил-2: Штурмовик

Поистине божественный бонус ожидает вас, дорогие читатели, на нашем компакте. Оный бонус называется **обновление 1.1** для **"Ил-2: Штурмовик"**. Вы спросите: "А что делает заурядный патч в демо-версиях?". Я же отвечу: это не просто патч. Это добрая **сотня исправлений**, это штук **тридцать новых самолетов** и **порядка двадцати пяти новых видов иного вооружения**. В последнее время так мало бесплатных аддонов (тем более от российских разработчиков), что лишь по причине отсутствия вакансии этот 77-мегабайтный файл не попал в "Тему компакта"!

Остальные демо-версии

В связи с обоими вышеперечисленными фаворитами, занимающими в общей сложности 200 с лишком мегабайт, нетрудно догадаться, что с иными демками на этот раз будет похуже. Могу лишь предположить, что будет **Dark Ore**, благо игра необычная, да и места не шибко много потребляет. И, конечно же, заявленные на прошлом диске уровни для **Rox**. Насчет остального — об этом вы узнаете, запустив сам компакт-диск!

Патчи

Как вы помните, на компакте, прилагающемся к прошлому номеру "Мании", находится супермалое количество патчефайлов. Сие преднамеренное ограничение было связано с тем, что в тот раз на компакте оказалось слишком много вкусной вкуснятины, весьма требовательной к месту (помимо всяких Контр-страйков и Старкрафтов, был и свеженький патч к Half-Life весом в 80 Мб). В прошлый раз я пообещал восстановить попранную в отношении патчей справедливость, и вот вам результат:

Civilization 3
Версия: 1.21f Рейтинг: 4/5.
Dungeon Siege
Версия: 1.09b Рейтинг: 4/5.
Half-Life
Версия: 1.1.1.0 Рейтинг: 5/5.
Heroes of Might & Magic IV
Версия: 1.3 Рейтинг: 5/5.
Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Версия: 1.03 Рейтинг: 5/5.
Starships Unlimited
Версия: 1.2 Рейтинг: 3/5.
Stronghold
Версия: 1.2 Рейтинг: 4/5.
Tropico
Версия: 1.07 Рейтинг: 3/5.
Warlords Battlecry 2
Версия: 1.03 Рейтинг: 4/5.
Warrior Kings
Версия: 1.3 Рейтинг: 3/5.
Безумие
Версия: 2.01 Рейтинг: 3/5.

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакте.

Трейнеры

Куда ж нам без трейнеров? Получайте свеженьких, с пылу с жару:

Assault Wing, Army Men: RTS, Battle Snake Plus, Bubble Strike, Cue Club, Dungeon Siege, Freedom Force, Global Operations, Gorasul: The Legacy of the Dragon, Hidden & Dangerous Deluxe, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Might & Magic IX: Writ of Fate, Monsterville, NightStone, Primitive Wars: Legends of the Land, Shark Dominoes, Space Haste 2, Subattack, War Commander, V.I.P., Water In Fire, WinPac 2, Word Jubbler.

*Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел **"Трейнеры"**.*









СИЛЫ ВТОРЖЕНИЯ
Incoming Forces
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Rage
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.



DEATHMATCH

Составители: Олег Полянский, а также Алексей Кравчун ("Клубы России").

Quake III Arena

Мод Political Arena

Political Arena — это хорошо. Хотя, если судить строго и беспристрастно, это и не мод вовсе. Судите сами: никаких новых карт, нового оружия, да что там — вообще никаких изменений в геймплее или физике игры. Просто множество новых скинов, позволяющих квейкерам на время игры влезть в шкуру (хмм, игра слов получается) известных политиков. Некоторые из них, скажем, американские президенты, хорошо известны любому, кто хоть иногда смотрит телевизор, некоторых же неполитизированный любитель "Квейка" никогда не видел и, скорее всего, не увидит. Тем не менее, все они достаточно хорошо известны на Западе, и все они взяли в руки оружие. Позабыв о политкорректности, они увлеченно уничтожают своих оппонентов и отрываются как только могут.

Unreal Tournament

Утилита Bot Editor 2.5

Любителям игры с ботами наверняка приглянется утилитка Bot Editor 2.5. Помимо настроек внешнего вида железных чурбанов (есть, кстати, даже генератор имен), доступно множество опций AI. Также возможно создание профилей для различных модификаций и экспорт/импорт настроек в файл для последующего обмена с товарищем.

Киберспорт

Демки

CPL Cologne. Многие говорили, что победа команды forZe на турнире CPL Cologne стала неожиданностью. Но вы посмотрите на демки с этого чемпионата! Увидев, как играют наши ребята, вы поймете, что они действительно заслужили право называться чемпионами Европы. Все записи сделаны "из глаз" forZe.Mikes'а — без сомнения, лучшего игрока на турнире.

CS Nations Cup. Мы решили выложить на компакт записи игр Россия-Румыния, состоявшихся в рамках CS Nations Cup. Каунтерстрайкерам будет чему поучиться у российских и румынских коллег!

1st Moscow Panavto Cup. Возможно, вы уже заглянули в киберспортивный раздел и прочитали там репортаж с 1st Moscow Panavto Cup. Ну а раз есть чемпионат — есть и демки. На компакте — записи интереснейших Q3-баталий. Приятного просмотра.

КЛУБЫ РОССИИ

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе *"ИнфоБлок"*.

ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

По традиции, заложенной еще во времена Заратустры, наш компакт-диск комплектуется галереей скриншотов из игр текущего выпуска R&S. Очень рекомендуем обратить внимание на картинки из Morrowind — наш спецкорр на Вварденфеле провела не один час, выбирая и зарисовывая красивые виды. А некоторые портреты монстров удались ей просто блестяще!

Ролик Doom III

Не смотрите, если слабы нервы — лишитесь чувств. Не курите при просмотре — проглотите бычок. Приготовьте слюнявчик — они потекут.

Место действия — Марс, научный комплекс Union Aerospace Corporation. Время действия — Doom III. Главный герой — вы.

Презентационный ролик, вызвавший массовую истерию на E3. Реальные кадры? Не отдавайте никому компакт — через год появится возможность сравнить.

Антихакер

Статья "Огонь вокруг меня"

Бесплатные версии программ: LockDown Millennium Pro, ZoneAlarm Pro, VisNetic, Tiny Personal Firewall, OutPost Firewall Pro, и в качестве бонуса — **документация** по OutPost Firewall на русском языке.

Вскрытие

Статья "Герои нашего времени"

1. Heroes 4 Resource Explorer — утилита для работы с h4r-архивами игры.

2. RAD Video Tools 1.5e — набор утилит для просмотра видеофайлов формата .bik (и некоторых других форматов).

3. Heroes 4 Resource Explorer Plugins — плагины для программы Heroes 4 Resource Explorer. Представлены файлами gziptool.hpl, modmaker.hpl и tableed.hpl.

Интернет

Статья "Время 4X"

1. Клиент игры RealX — чтобы вам не пришлось скачивать его из Сети.

2. r4xemul — это эмулятор динамики начального развития планеты в игре с возможностью учета производства элементов из автопостройки: терраформинг, фабрики и шахты.

3. Calculator — упрощенный вариант предыдущего эмулятора.

4. Fuel — утилита расчета расхода топлива.

Мастерская

Статья "Военный конструктор"

Туториал и **скрипты** от Антона Логвинова — автора материала. Плюс **официальный список команд**.

Почта "Мании"

На этот раз к читательскому столу будут поданы: на первое — небольшой, но чрезвычайно эмоциональный и динамичный рассказ, посвященный неувядающей теме виртуальной реальности; горячим блюдом послужит сочный Counter-Strike бифштекс с кровью, нежный и ароматный "SOF2 на ножах", а также оригинально приготовленное индейско-флэшпоинтовское блюдо "Команч на попа"; десерт — всеми любимые кисло-сладкие и немного с перчиком геймерские стишки. Кушайте — не обляпайтесь!

Территория разлома

Статья "Многоликая "Винда""

Последние версии программ-украшалок для Windows: Talisman, Hover Desk, Aston, Asia 3Desktop и EFX.

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.

ФАЙЛЫ

1. Официальные русские правила Lord of the Rings TCG.

2. Полный FAQ по D&D Третьей редакции.

3. Модуль для Spycraft d20.

4. Правила Action! System, новой РПГ-системы.

5. Правила варгейма Vortex.

СТАТЬИ

1-3. Сегодня мы предлагаем вам не совсем традиционные, но актуальнейшие материалы — рецензии на фэнтезийно-фантастические кинохиты последних месяцев. *Антон Карелин* критикует "Гарри Поттера", а *Николай Пегасов и Сергей Тилипман* возбужденно спорят о качестве второго эпизода "Звездных войн".

4. Подробная информация о московском клубе интеллектуальных игр *"Лабиринт"*.

Все файлы размещены в разделе *"Вне компьютера" (раздел "По журналу")*. Все статейные материалы размещены в *"ИнфоБлоке"*.

Magic: The Gathering

Набор деклистов с прошедших турниров по Magic: The Gathering: японский и американский национальные чемпионаты и Гран При Milwaukee. Обновления правил.

И, как обычно, Magic: Suitcase в "Софтверном наборе". Обратите внимание — появился аддон для Judgment.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составитель: Святослав Торик

Скринтурс #07. Июль

Июль — пора жаркая, мозги закипают, а энергию кипения надо куда-то девать. Мы предлагаем вам решение этой проблемы. **Скринтурс**, конкурс на компакт-диске! Место для слива кипучей энергии ваших про**июль**ченных мозгов. Сливайте на здоровье, сливайте девятикратно — по количеству картинок. Наградой вам станут коробки с Duke Nukem: Manhattan Project!

Героический Конкурс

На компакте вы найдете шаблон для **паспорта карты** — файл в формате txt. Отправляя карту на Героический Конкурс, вам надо приложить к ней данный файл. Предварительно заполнив его, конечно же.

Ответы на конкурсы

В этом разделе вы найдете скан с красиво оформленного письма Константина Вершинина, первого читателя, который ответил на Тест столь своеобразным методом. Всем смотреть... и равняться! Эээ... если очень хочется.












ПОБЕДИ РАВНЫХ СОПЕРНИКОВ
И ЗАВОЮЙ СВОЙ МИР
НЕВЕДОМОЙ ТЕМНОЙ ПЛАНЕТЫ
ТЁМНАЯ ПЛАНЕТА
Стратегия в реальном времени
edgies
Ubi Soft
Русс бит-М






СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Святослав Торик (torick@igromania.ru).

Гвоздь номера

File Type Finder
Крайне полезная утилита для тех, кто частенько смотрит на файл с непонятным расширением и очень хочет выяснить, чем же его, проклятого, можно открыть да посмотреть. File Type Finder занимается тем, что определяет по расширению, какая программа (или даже программы) использует данный тип файлов и что это вообще за файл. В общем — этакая библиотечка данных по расширениям.
Тип программы: простейший **freeware**.
Рейтинг: 10/10.

Свежатина

Access Denied
Интересный скринсейвер, который помимо основной функции сохранения экрана дает еще парочку: возможность поставить пароль на отключение скринсейвера, а также демонстрирование состояния процессора и оперативной памяти.
Тип программы: полный **freeware**.
Рейтинг: 9/10.

BIOS Wizard
Эта небольшая программка тестирует BIOS вашей материнской платы и проверяет поддержку различных вещей (например, загрузку с ZIP-устройства). Если какой-то тест не пройден или какая-то функция не поддерживается, BIOS Wizard предложит пройти на специальный сайт, где можно скачать свежее обновление для BIOS.
Тип программы:халявный **freeware**.
Рейтинг: 10/10.

EAN-13
Единственная в своем роде программа, позволяющая вычислить по тринадцатиразрядному штрих-коду (так называемому EAN-13) сведения о продукте: страну производства, производителя и так далее. Помимо этого, EAN-13 проверяет контрольный код.
Тип программы:совсем **freeware**.
Рейтинг: 9/10.

MixPEG
MixPEG — это что-то вроде звуковой студии. Можно запустить два аудиопотока и, используя различные параметры, смикшировать из двух файлов один. Правда, для записи получившегося нужна еще какая-нибудь отдельная программа для ловли сигнала, идущего на колонки.
Тип программы: самый что ни на есть **freeware**.
Рейтинг: 9/10.

TimeGuard
Очень жестокая штука, следящая за вашим здоровьем. Самым наглым образом дает вам поработать полчаса, после чего вешает систему на пять минут, утверждая, что вашим глазам надо отдохнуть. Если вы согласны с такой постановкой вопроса (тем паче, что здоровье — дороже), ставьте! Мне, как лицу молодому со здоровьем как у быка и глазами как у орла, это не особо важно, но гражданам постарше имеет смысл поставить такую программу-напоминалку о том, что здоровье не купишь...
Тип программы: обычный такой **freeware**.
Рейтинг: 9/10.

Tree Size
Качественная программка, делающая структурный анализ выбранного диска или директории. Соответственно, далее вам выдаются данные: сколько какая директория весит, какой из файлов сколько процентов от объема занимает ну и так далее в том же духе.
Тип программы: натуральный **freeware**
Рейтинг: 10/10.

Добавления

Dirty Little Helper (три модуля)
Три новых модуля для DLH: **PC0206, PC0207** и **PC0208**. Как видите, с начала этого года было выпущено восемь модулей, из них три свежайших представлены на этом компакт-диске. Напоминаю, что для запуска модулей вам понадобится свежайшая версия базовой программы DLH, которую вы найдете в **"Стандартном наборе"**.

Антивирус Касперского
Кумулятивный апдейт за май 2002 и первый недельный модуль за июнь.

База данных для Magic Suitcase
Апдейт для программы Magic Suitcase. Включает в себя ВСЕ сеты, не забывая и про свежевышедший **Judgment**. Саму программу см. в **Стандартный набор -> Magic Suitcase**.

Плагины для WinAmp
Новые дополнения для WinAmp:
ACM decoder. Плагин, позволяющий проигрывать файлы формата ACM. Надо заметить, что именно в этом формате записаны звуковые файлы игр от компании Interplay. Одна из самых известных игр, пользующих ACM, — Fallout.
Iskra visualization. Презабавный визуализатор, который отличается тем, что показывается не в отдельном окошке, а прямо в основном окне Winamp!
Все плагины находятся в одном архиве. Распакуйте его в любую директорию и последовательно запустите все exe-файлы. Что касается визуализатора **Iskra**, то его надо перебросить в директорию **Plugins** внутри папки, куда проинсталлирован Winamp. После чего запустить саму программу и выбрать **Options -> Plugins -> Visualization**. Там выбрать нужный плагин и запустить его.

Стандартный набор

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей **Magic: The Gathering**. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Помимо самой программы, мы выкладываем модуль со всеми картами, включая неформальный сет **Unglued** и самый свежайший (на данный момент) набор — **Judgment**, который вы найдете в рубрике **"Добавления"**.
Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики ***"КОДекс"***.
Как обычно, на компакт выкладывается **DivX 5.01**, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.
Также мы выкладываем свежайшую базу для программы **Dirty Little Helper**. ВНИМАНИЕ! Без этой версии базы вы не сможете воспользоваться свежими дополнениями!

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

Драйвера **NVIDIA Detonator XP ver.29.42** для **Windows 98/Me, Windows 2000/XP** и **Windows NT 4.0** от **11** июня **2002** года. Самая последняя и официально сертифицированная версия, задорно сверкающая свежепришлепнутым клеймом **WHQL**. На всякий случай напомним нашим не постоянным читателям, что сертификат качества **Windows Hardware Quality Labs** получают только тщательно проверенные и оттестированные драйвера, снабженные удобной утилитой инсталляции и подробной документацией по установке.
Из особенностей релиза можно отметить:
- улучшена поддержка чипа **GeForce4 Ti 4200**. По собственному опыту добавим, что в предыдущих версиях драйверов этот **GPU** также поддерживался, однако некоторые специфические функции были недоступны.
- улучшена производительность всей линейки **GeForce4**, а заодно и семейства профессиональных акселераторов **Quadro4**.
- улучшена поддержка мультимониторных конфигураций и добавлено руководство пользователя, наглядно объясняющее основные принципы работы с **nView** (программная часть фирменной "многомониторной" технологии от **NVIDIA**).
- оптимизация под **Microsoft® DirectX® 8.1** и **OpenGL® 1.3**.

Как и предыдущие версии в линейке **Detonator XP**, данный драйвер поддерживает все чипы, выпускаемые и выпускавшиеся ранее компанией **NVIDIA**, начиная с **RIVA TNT2/TNT2 Pro**.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

То, что есть всегда

1. **Перечень номеров *"Мании"* с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте).**
ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.
2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator** в немирных целях и инструкция **по установке файлов в "Deathmatch"**.
3. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ**.
4. Информация **о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте**. Информация, короче говоря.

То, что есть только на этом компакте

1. Свежие статьи, предоставленные порталом **"Ролемансер"**. Причем на сей раз — **кинокритика**!
2. Фантастический рассказ и куча народных стихоплетств в рамках **"Почты "Мании""**.
3. Статьи из **"Мастерской"** по циклу про **Operation Flashpoint**.

ДРАФТ

В директории **/DRAFT** на компакте в формате **.RTF** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.
Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: **ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru).**
Редактор "Игровой зоны":
АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.
Программирование компакт-диска:
ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.
Дизайн оболочки компакт-диска:
ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.
В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.







_Ведущие рубрики: Sarcastic Parrot (retro_parrot@yahoo.com) и Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)_

ПЕРВЫЙ ① ВЗГЛЯД

Abducted

Жанр:	**Action/Adventure**
Издатель:	**Не объявлен**
Разработчик:	**Contraband Entertainment**
Похожесть:	**Нет**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Нет**
Дата выхода:	**2003 год**



Есть в этом мире такие разработчики, которые вместо прямых своих обязанностей (создания компьютерных игр) занимаются *странными вещами.* Пока девелоперы всего мира борются за повышение частоты кадров, скорость обработки полигонов, обсчет траектории полета пули и интуитивно понятный интерфейс, закрытая от общественности секта программистов со странным названием Contraband Entertainment... снимает интерактивное кино про жестокие зверства инопланетян, похищающих людей.

Запомните название Abducted — это редкий пример действительно андеграундного игрового проекта, о котором известно не только его разработчикам. У этой игры нет определенного жанра, нет сформировавшегося сюжета и, при взгляде под определенным углом, нет даже смысла. Только представьте: вы просыпаетесь в незнакомом месте, последнее, что вы помните — летящее вам навстречу блюдце НЛО, мгновенная вспышка яркого света... и все. Вы бродите по космическому кораблю инопланетян, пересекаете коридоры самых причудливых форм, слышите таинственные всхлипы и шорохи, спускаетесь в темные шахты, источающие зеленую слизь, и, нарушая законы гравитации, решительно шагаете по потолку.

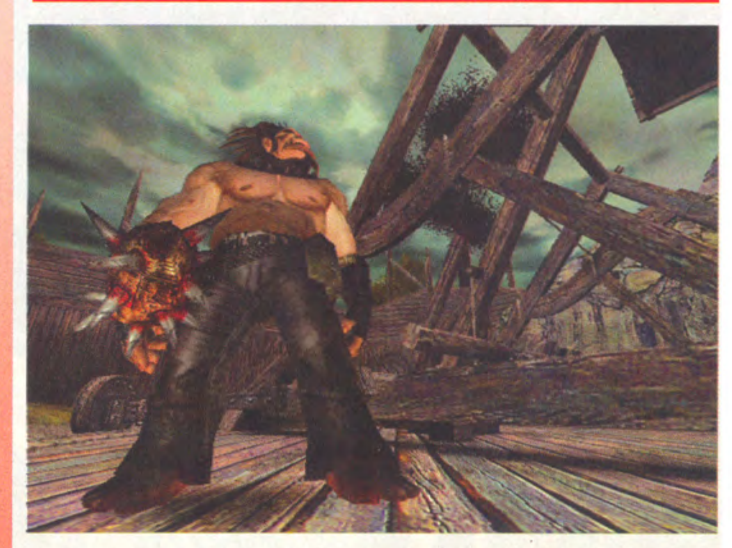


Очень похоже на описание какого-нибудь растаманского Myst-образного квеста, но... достоверно известно, что в Abducted будет немало того, что принято называть "элементами action". У нас будут инопланетное оружие, инопланетные враги и инопланетные секреты с бонусами... Никаких других подробностей из разработчиков выжать, увы, не удается. Они безостановочно тараторят только об одном — что все происходящее будет окутано атмосферой классических кино-ужастиков. Они называют фамилии Кубрика, Линча и товарищей Коэнов. Пресс-релиз создает ощущение, что читаешь эссе очередного кинокритика на тему "как правильно напугать зрителя".

Правильно пугать нас в первую очередь собираются при помощи довольно мощного графического движка, собравшего массу положительных отзывов у западных рецензентов — из числа тех, что видели демо-версию. Разработчикам отлично удались даже такие важные для каждого уважающего себя ужастика мелочи, как длинные тени за углом, тусклое освещение и крупные водяные капли, медленно падающие с потолка. И снова — никаких прочих подробностей. Короче говоря, на настоящий момент все, что мы знаем об игре, заключено в словах "компьютерный кино-ужастик". Как только появится хоть какая-нибудь информация об Abducted — компьютерном игро-ужастике, мы вам непременно сообщим.

Enclave

Жанр:	**Action от третьего лица**
Издатель:	**Conspiracy Entertainment**
Разработчик:	**Starbreeze Studios**
Похожесть:	**Darkened Skye**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Нет**
Дата выхода:	**Конец 2002 года**



На примере развития игрового проекта Enclave можно проследить все творческие поиски и душевные метания молодого, но подающего большие надежды союза разработчиков Starbreeze Studios. В двухтысячном году Enclave числился в стане прямых конкурентов Unreal Tournament и Quake 3 и слыл многообещающим мультиплеерным экшеном с фэнтези-мотивами. После долгого периода молчания игра объявилась вновь — на этот раз в виде уникального сюжетного экшена с проработанными персонажами, захватывающими диалогами и богатым внутренним миром. Еще через некоторое время Enclave и вовсе перестал быть классическим экшеном, превратившись в аркаду без всяких признаков многопользовательского режима. Наконец, пару лет назад, на волне всеобщей приставочной истерии, игра сделала финальный рывок и переметнулась под теплое крылышко Xbox... Чтобы весной этого года побитой и изможденной вернуться в отчий PC-дом и начать усиленно готовиться к выходу сразу на нескольких платформах.

Впрочем, невзирая на столь долгую эволюцию, сегодня Enclave выглядит типичным фэнтезийным экшеном от третьего лица — с орками, эльфами и гоблинами, замешанными в равной пропорции и приправленными слезливым сюжетом о противостоянии сил добра и зла в сказочном мире обособленного островного анклава. Игровая вселенная поделена на две части — собственно Enclave (земли света) и Outland (цитадель темных сил), два зеркальных отражения одного и того же острова (интересно, куда подевался сам остров?). Как всегда бывает в подобных случаях, плохие люди из Outland нападают на хутора положительных со всех сторон анклавцев, но вот среди них появляется долгожданный герой и... дальше можно не продолжать.



С технической стороны игра, надо сказать, выглядит весьма и весь-

ма достойно. Огромный единый игровой мир без всякого признака опостылевших локаций или подгрузок по ходу действа, симпатичные модели кровожадных упырей, сотни единиц колюще-режущего оружия и полный набор боевых спецэффектов. Разработчики ставят сильный акцент на архитектурной уникальности окружающей среды. Кроме выполненных по неписаному фэнтезийному ГОСТу "замка злого колдуна", "лесной деревушки эльфов" и "подземной шахты, населенной коварными сороконожками", дизайнеры Enclave не чураются и такой экзотики, как "магическая подводная тюрьма", "город, рассеченный надвое бездонной пропастью" и тому подобного.

Когда вы будете читать эти строки, Xbox-версия Enclave уже появится в магазинах. А нам с вами придется ждать аккурат до рождественского игропада. Кто знает — вдруг за долгие годы творческого поиска Starbreeze Studios таки сумели найти что-нибудь действительно необычное?

Highland Warriors

Жанр:	**RTS**
Издатель:	**Data Becker**
Разработчик:	**Soft Enterprises**
Похожесть:	**Warrior Kings, Braveheart**
Системные требования:	**CPU 700MHz, 128Mb, GeForce 2**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Декабрь 2002 года**



Средневековые шотландцы, бешеные армии волосатых берсеркеров, синяя боевая раскраска и развевающиеся на ветру клетчатые килты — не слишком частые гости в жанре исторически выверенных RTS. Первое, что всплывает в памяти — меганеудачный стратегический проект Braveheart, напугавший всю играющую общественность три года назад. Возродить доброе имя шотландцев взялась небольшая девелоперская команда с названием, больше подходящим для конторы-разработчика производственных баз данных — Soft Enterprises.

Итак, Highland Warriors — точное воссоздание гражданских и всех прочих войн европейских горцев конца восьмого — начала девятого века нашей эры. Принцип игры очень близок к тому, что мы видели в недавнем Warrior Kings — та же "RTS с добычей ресурсов", отягощенная сложной боевой тактической моделью и неслабой порцией исторической достоверности. Однако для игр такого типа набор тактических ухищрений вполне стандартен. Пикинеры могут занимать глухую оборону, вставая полукругом и выставляя вперед длинные копья, что отлично защищает от кавалерийских атак. Конники — главная гроза пеших воинов, а те, в свою очередь, первое средство при атаке на вражеских лучников. Все просто, все знакомо, все до умопомрачения *систематизировано*.

Единственное неоспоримое преимущество Highland Warriors перед ближайшими конкурентами — удивительной красоты графический движок, способный рисовать виды, с которыми не сравнятся ни сонные лощины и спрайтовые самурайчики Shogun, ни зеленые полянки и стоеросовые трехполигональные дуболомы Warrior Kings. При максимальном увеличении экрана можно будет разглядеть каждый шип на палице английского рыцаря. При помощи дрессированной камеры вы сможете поиграть в изометрической перспективе — или придать полю брани классический вид сверху, в котором происходящее на экране начинает сильно походить на графические прелести небезызвестного Warcraft 3.

Впрочем, за визуальную лепоту придется жестоко расплачиваться вашему компьютерному железу. Чтобы игра хотя бы запустилась, нужна видеокарта с 64Mb памяти на борту. Так что если в конце года вы хотите без вреда для нервной системы погрузиться в атмосферу средневековых шотландских войн, то начинать копить на апгрейд стоит уже сегодня.



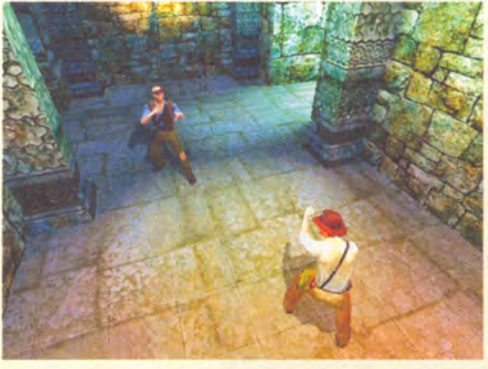
Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Жанр:	**Action от третьего лица**
Издатель:	**LucasArts**
Разработчик:	**The Collective Inc**
Похожесть:	**Indiana Jones and the Infernal Machine**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Нет**
Дата выхода:	**Конец 2002 года**



Устав высасывать жизненную энергию из замученной тушки "Звездных войн", дельцы из LucasArts наконец-то образумились и обратили взоры на собственные незаслуженно забытые, но оттого не менее классические марки. "Индиана Джонс" — это не только замечательная кинотрилогия с Харрисоном Фордом, но и два совершенно потрясающих квеста начала девяностых и один средней паршивости экшен о похождениях неутомимого археолога в поисках захваченного советскими чекистами загадочного артефакта древних ацтеков. Возрадуйтесь, о поклонники культа — к концу этого года подопечные Лукаса намереваются осчастливить нас долгожданным продолжением приключений старины Инди. Следующая часть бесконечной истории из серии занимательной археологии называется Indiana Jones and the Emperor's Tomb.

Отрадно, что LucasArts решили не продолжать более чем неудачный сюжет Infernal Machine, убрали ненавистных "советских" и вернули прежнее время действия — золотой 1935 год. Очередная загадка древности, гигантская черная жемчужина "Сердце Дракона" — конечная цель нашей экспедиции. Декорации нового приключения бравого археолога будут сменяться с головокружительной быстротой — средневековый пражский замок, гробница древнего китайского императора, тропические цейлонские речушки, заброшенный стамбульский акведук и пышные джунгли в предместьях Гонконга.



Противники Инди тоже станут более, так сказать, классическими — бандитские триады азиатов, воины-ассассины, солдаты фашистской Германии и таинственная секта "искателей", возглавляемая археологом-культистом Альбертом фон Беком, который тайно сотрудничает с нацистами. Короче говоря, сюжет обещает быть закрученным, а общая атмосфера — выдержанной в духе классического киносериала. Во время многочисленных расправ с недругами (action-часть игры преобладает над "головоломной") неизбежны и фирменные трюки доктора Джонса, как то: лихие удары ковбойским кнутом, стрельба из револьвера и многочисленные сцены жестокого мордобоя.

Совершенно новый движок собственной разработки благодаря какой-то секретной системе обсчета полигонов справляется с гигантскими пространствами уровней, не забывая при этом и о полной интерактивности окружения. Каждый уровень (а всего их десять штук) является своеобразным маленьким приключением в новом экзотическом антураже и связан с предыдущими событиями только общей сюжетной линией.

Разработка Emperor's Tomb долгое время держалась в строжайшем секрете, поэтому теперь, после анонса, до выхода игры в свет остаются считанные месяцы. Если все и дальше пойдет по намеченному плану, то LucasArts устроят очередную встречу Индианы с поклонниками аккурат к первому снегу.

SimCity 4

Жанр:	Градостроительный симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Maxis
Похожесть:	SimCity, SimCity 3000
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	2003 год



Маркетинговый отдел Electronic Arts окончательно потонул в разврате и клоноделъстве и уже не в состоянии сойти с единожды выбранного экстенсивного пути развития. А ну-ка, кто сможет без запинки назвать все игры серии Sim, их сиквелы, аддоны, "золотые версии" и "наборы дополнительного чего-нибудь"? Мозг затуманивается? Кончаются пальцы на руках? Подождите, до финала еще далеко: на подходе свежая четвертая часть самой первой игры с префиксом Sim — SimCity 4, ультимативный экономический градостроительный симулятор с богатой родословной, мировыми амбициями и большим опытом пребывания на самых верхних позициях американского чарта игровых продаж.

В отличие от предыдущих частей сериала, в SimCity 4 появится более-менее вменяемая экономическая модель, и подведомственный мегаполис наконец-то выйдет из долгой территориальной блокады в пределах одной игровой карты. Начав строительство города с маленького рыбацкого хутора, лет через двадцать мы сможем подмять под себя все окрестные деревни, дорасти до статуса "поселка городского типа" и в самом конце пути отгрохать мега-сити на доброй половине земного шара. Впрочем, разработчики не исключают и обратного варианта — пустив развитие внутренней инфраструктуры на самотек и забыв о ежегодной динамике роста городской промышленности, мы рискуем попасть в экономическую зависимость от более развитых соседей-конкурентов и в итоге превратиться в дачный район или индустриальный придаток какого-нибудь более удачливого города.



Совершенно новый графический движок (изрядно, впрочем, смахивающий на недавно зарубленный в застенках EA проект SimsVille) обещает внести некоторую визуальную живость в неторопливый процесс градостроительства. Полная трехмерность, практически неограниченная масштабируемость и повышенное внимание к деталям. При максимальном увеличении можно будет разглядеть выражение лиц мельтешащих по улицам горожан, а при минимальном — медитировать на проплывающие над мегаполисом кучевые облака.

Кстати, об облаках. В игре наконец-то появится смена погоды и времени суток, что также не замедлит отразиться на внешнем виде происходящего на экране. Ночью городок ощерится сотней огней, туманное утро затруднит движение на дорогах, а проливной дождь внесет свои коррективы в график работы аэропорта. Благодаря полностью трехмерному движку разработчики наконец-то введут обещанную еще в SimCity 3000 возможность прогуляться пешком по улицам родного поселения с видом от первого лица, промчаться по хайвею на красной "Феррари" и даже покружить над крышами небоскребов в кабине патрульного геликоптера.

SimCity 4 обещает стать самой революционной в техническом плане игрой знаменитого сериала и надолго укрепиться на верхних позициях уже упомянутых выше чартов. Тандем EA+Maxis — как лакмусовая бумажка для того гремучего варева, что бурлит в котле современной игровой индустрии. Делать не-блокбастеры эти люди попросту разучились.

The Sum Of All Fears

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Red Storm Interactive
Похожесть:	Ghost Recon, Rainbow Six
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Лето 2002



Многие из нас уже имели сомнительное счастье познакомиться с талантом Тома Клэнси на примере Ghost Recon. Другие его нетленные творения на тему шпионских войн и антитеррористических операций тоже находят свое отражение в компьютерных играх. Буквально этим летом свет увидит лента The Sum of All Fears по мотивам одноименного романа. Три бестселлера в одном флаконе.

Сюжет игры не повторяет линии фильма и книги досконально, а идет, как выражаются разработчики, параллельно с ними. То есть некоторых персонажей и пару операций из книги мы встретим, но в целом The Sum of All Fears — автономное игровое действо.

Главный герой игры — один из лучших оперативников ФБР. Ему и его отряду на протяжении 11-ти игровых миссий предстоит участвовать в самых сложных заданиях Бюро: вести слежку, обезвреживать бомбы, устанавливать подслушивающие устройства, а также разгонять демонстрации террористов и выводить из-под обстрела колонны заложников. За время службы вы побываете в нескольких регионах, каждый из которых контролируется отдельной группировкой противника. В Западной Виржинии вам будут противостоять вооруженные отряды местных горцев, в Европе — неонацисты. Кто вас встретит на Ближнем Востоке и в Южной Африке — и без того понятно. Среди игровых уровней присутствуют офисные здания, шикарные особняки, алмазные копи и даже заброшенная тюрьма.



Что касается арсенала, то здесь нас не ждет ничего необычного: 15 видов оружия в сингле и 28 в мультиплеере. Обещают добавить в набор дробовик с барабанным магазином и парочку подствольных гранатометов. Осколочные и ослепляющие гранаты прилагаются.

Вы можете управлять бойцами своего подразделения. Как именно это будет выглядеть, пока неясно, но наиболее вероятно, что интерфейс позаимствуют из Ghost Recon (всплывающая тактическая карта, система "горячих клавиш" и возможность переключаться между бойцами). Перед операцией вы оснащаете группу оружием, но не в индивидуальном порядке, а комплектами по 3 человека. Чем выше ваш опыт, тем больше доступно разных комбинаций оружия.

Помимо долгих речей о шпионских штучках, разработчики обронили пару слов о том, что стараются сделать игру легкой для освоения. Мол, чтобы бедные "начинающие игроки" не потонули в сложностях. Помнится, то же самое писали и авторы четвертого "Команча". Только там вместо симулятора получилась трехпальцевая аркада.

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubi Soft
Разработчики:	Ubi Soft Montreal, Red Storm
Похожесть:	Rainbow Six, Ghost Recon
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Конец 2002 года

И снова неугомонный полковник Клэнси и его банда дрессированных фокусников Red Storm продолжают атаку на позиции жанра тактических экшенов. Вы еще не устали загибать пальцы, считая все последние анонсы игр с префиксом "Tom Clancy's"? Так вот, загните еще один — Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield. Четвертое по счету продолжение далекого прародителя жанра, того самого Rainbow Six.

В этих играх все под завязку пропитано *традицией изготовления*. Сюжет, что называется, "в духе серии". Клэнсевский такой сюжет. Снова летучая команда американского спецназа "Радуга 6" выходит на тропу войны с международным терроризмом. Пятнадцать никак не объединенных общей сюжетной линией боевых заданий на двенадцати безразмерных картах. Мировые заговоры, вооруженные нападения на военные базы, ужасные теракты, освобождения высокопоставленных заложников и предотвращения запусков ядерных ракет — вот и весь список забав на ближайший уикенд.



Впервые за всю свою историю серия Rainbow Six, похоже, серьезно вознамерилась сменить графическую основу. Вместо устаревшего еще три года назад движка нас ожидает... нет-нет, не движок Ghost Recon, хотя этот выбор был бы наиболее логичным. Специально для этой игры дельцами из Ubi Soft по дешевке с рук была куплена свежая версия знаменитого Unreal Engine. Странное дело, но авторы объясняют сей непонятный поступок якобы лучшей приспособленностью Unreal'овского двигателя для сложных внутриигровых физических расчетов — в частности, вычисления правильной траектории полета пули, обсчета рикошетов и детального моделирования разброса осколков противопехотных гранат. Вот такие дела... а вы говорите — "нереальный".



Понятно, что о больших открытых пространствах придется забыть, зато обстановка внутри зданий станет значительно детальнее, красивее и, что немаловажно для такой игры, — реалистичнее. Также дизайнеры проекта утверждают, что им удалось создать самую точную физическую модель доступного огнестрельного оружия за всю историю существования компьютерных игр. Что им удалось нарисовать самый натурально выглядящий камуфляж, что им удалось запрограммировать самый умный AI, что им удалось наиболее натуралистично изобразить ведение реальных боевых операций, что им удалось...

Давайте дружно дождемся конца года и уже тогда посмотрим, что все-таки разработчикам удалось *на самом деле*.

Tony Tough and the Night of Roasted Moths

Жанр:	Квест
Издатель:	Got Game Entertainment, Prograph Research
Разработчик:	Prograph Research
Похожесть:	Leisure Suit Larry, Space Quest
Системные требования:	CPU 200MHz, 32Mb
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Не объявлена



Классическая адвенчура, если хотите, квест в старом добром мультяшном стиле Leisure Suit Larry, The Day of the Tentacle и, разумеется, Space Quest во всех ипостасях. Не путайте Tony Tough с "Колобками", "Штырлицами" и прочими "героями гражданских войн". Tony не пародирует никого, Tony не наигрывает лейтмотивов этнических мелодий и не выражается словами старых анекдотов. Он оригинален сам по себе.



Частный детектив в надутом коричневом плаще и огромных очках. На десятом году службы ему выпадает шанс заняться стоящим делом и раскрыть серию страшных преступлений. Беда в том, что некий "псих, развратник и редкостный гад" ворует у детей конфеты в канун Хеллоуина! Тони и его верный помощник — розовый пес Пантагрюэль — отправляются на поиски негодяя. Дело пустяковое, но, как говорит сам Тони, "сегодня конфета, а завтра целая планета". Фарс. А Escape from Monkey Island не фарс?

Игра выполнена в обычном для жанра 2D в разрешении 640x480. Графика не гонится за восторженными овациями, но приз зрительских симпатий у нее не отобрать. Изобилующие кривыми линиями пестрые интерьеры, более трех десятков чудаковатых персонажей и соответствующий комплект вещиц и головоломок — таков джентльменский набор этого простого и классного квеста. Интерфейс игры знаком нам по Full Throttle: правый клик на объекте и выбор действия (*смотреть, взять* и т.д.). Tony Tough, скорее всего, не завоюет почетных мест в хит-парадах, но все же это не мешает ей быть хорошим развлечением, находкой для ценителей. ■

Братец Кролик (brother_rabbit@mail.ru)

American Conquest

Стойте! Вы слышите это? Этот барабанный бой и трели флейты? И чеканный шаг тысяч ног? Он уходит все дальше и дальше на запад, теряясь в гуле прибоя. Ба, да это компания GSC Game World отправляет своих "Казаков" за океан — в экспортном варианте и с модной наклейкой American Conquest!

Этот вариант развития событий был легко предсказуем. Разработчики признаются, что их "Казаков" жители Североамериканских Штатов приняли далеко не так тепло, как хотелось бы. Что объяснимо — американцам вообще мало интересны события, непосредственно не затрагивающие их страну. Поэтому GSC Game World в срочном порядке "портируют" игру, приспосабливая ее к американским историческим реалиям. В выигрыше все — скажите, неужели вам никогда не хотелось увидеть, как флаг Кастилии и Леона рвут в тряпье тысячи разъяренных инков, или как ирокезы сбрасывают "красные мундиры" в волны Большого Соленого озера? Вот и я о том же.

Жанр:	RTS
Издатель:	CDV Software
Разработчик:	GSC Game World
Издатель в России:	Руссобит-М
Дата выхода:	Первая половина 2003 года
Похожесть:	Казаки: Европейские войны
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	http://russobit-m.ru/rus/games/conquest/

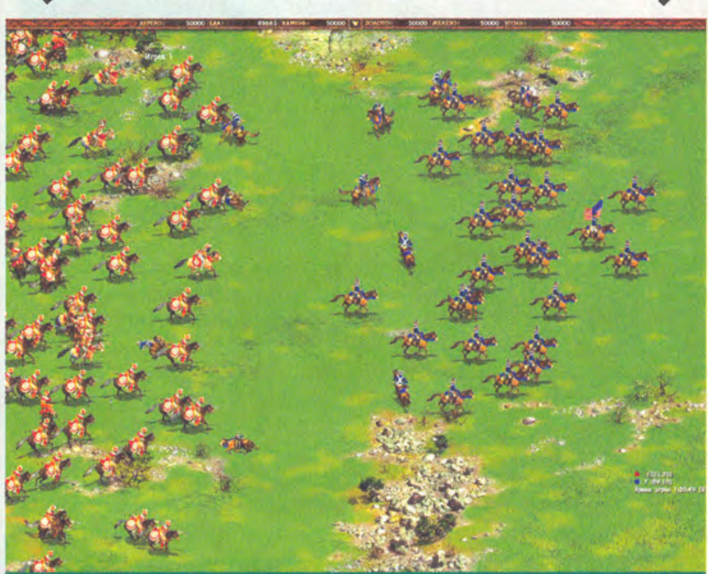
Покорение Америки

Как ясно из названия, игра посвящена освоению Америки европейцами. Все начнется с высадки Колумба в 1492 году, потом плавно перейдет в колониальные войны и закончится образованием Соединенных Штатов, Канады и Мексики как независимых государств в конце XVIII — начале XIX веков.

Нам предлагается выбрать одного из 12 участников событий. С одной стороны — здесь все крупные европейские державы, принимавшие участие в разделе пирога: Великобритания, Франция, Испания, а также американские колонисты. С другой — то, что называется Native Americans: пуэбло, ацтеки, майя, гуроны, делавары, сиу и конфедерация ирокезских племен. Давненько, давненько я не командовал гуронами, аж с тех пор как... да честно сказать, вообще не командовал. Ну, вот и славно. Вот и попробую.

На тот случай, если кому-то показались малы масштабы **"Казаков"**: планка максимального числа юнитов поднята до 64 тысяч — право же, сейчас самое время помечтать и прикинуть, что будет, если сложить все эти юниты в кучу, и что с ними можно будет делать... Специально для того, чтобы не возникало ненужной давки, разработчики радикально увеличивают размер карт с 16x16 экранов в разрешении 1024x768 до 20x30 таких же экранов. Почувствуйте разницу.

Нам предлагают четыре кампании, включая кампанию Писарро против инков, войну Франции и Англии за колонии в Северной Америке и борьбу американских колоний за независимость. Авторы обещают, что каждую кампанию можно будет проходить за обе стороны; кроме того, ожидаются несколько одиночных миссий и исторических битв — в частности, дорогих сердцу американцев сражений при Лексингтоне, Конкорде и Саратоге (первые два — всего лишь мелкие стычки, известные только тем, что именно с них началась война за независимость колоний; третье — на самом деле целых два сражения — первое крупное поражение англичан, которое во многом предопределило вступление Франции в войну на стороне колонистов).



▲ Кавалерия дрогнула и побежала, спасаясь от индейцев.

Не забыт и мультиплеер: исторические битвы, случайные и заранее спроектированные карты будут доступны для игры 8 игроков по Интернету и локальной сети.

Но это, так сказать, внешняя оболочка. ???Гораздо интереснее — что изменилось внутри?

Мы наш, мы новый мир построим

Ну, как вам сказать... С одной стороны, American Conquest будет типичной RTS. Никуда не деться от сбора ресурсов, постройки зданий и планирования исследований и апгрейдов. С другой стороны, авторы обещают нам множество разных вкусностей, дабы


▲ Прекрасно отрисованный форт. Такой и защищать приятно.


▲ Гуронов и сиу тоже научат ходить строем.


▲ До 16000 юнитов на одном экране. Просто еще не все подошли.

скрасить надоевший процесс базостроения. Те же 12 "рас". Знаете, хотел бы я хоть раз услышать от разработчиков что-нибудь вроде: *"Ребята, мы тут придумали несколько рас, но для большего удобства решили сделать их совершенно одинаковыми"*. Но нет, пока что не судьба. Вот и здесь — не просто 12 сторон, а непременно уникальных.

К примеру, сиу — прекрасные кавалеристы, добывают пищу только охотой на бизонов; ацтеки и майя строят отличные каменные крепости; североамериканские индейцы — кочевники, пуэбло — оседлые с глиняными хижинами и так далее. Или как вам, например, идея о том, что у каждой нации будет свой уникальный (ну хорошо, почти уникальный) набор ресурсов: делавары, гуроны, сиу и ирокезы добывают лес, камень, меха и еду — а у пуэбло будут только лес, камень и еда. Или — европейцам позарез нужно золото, а индейцам оно абсолютно параллельно, но очень хочется пороха и мушкетов. Понимаете, да? Специально для удовлетворения растущих потребностей игрока в American Conquest появятся специальные точки, так называемые tradeposts, на которых и будет происходить обмен нажитого непосильным трудом. Интересно, что разработчики из соображений баланса (или исторической достоверности) запретят некоторым сторонам обмениваться ресурсами.

Также нам обещают две различные системы исследований для европейцев и индейцев. Бледнолицые, само собой, больше полагаются на огнестрельное оружие, а вот индейцы.. Пока толком не ясно, на что именно рассчитывают индейцы. Но все-таки есть надежда, что мы узнаем, как конфедерации ирокезских племен удавалось столько лет на равных конкурировать с Англией и Францией.

Про такую мелочь, как уникальная архитектура для каждой стороны, я уж и не говорю — это стандарт. Авторы обещают, что глиняную хижину пуэбло мы никак не перепутаем с типи или с домами колонистов.

Хороший юнит — мертвый юнит

Правда, разработчики убеждают нас, что акцент в игре сделан не на мирное возделывание полей и охоту на местную фауну (которой, кстати, ожидается порядка 200 видов), а вовсе даже на попытках вломить противнику всем, что окажется под рукой. С мордобоем в American Conquest все достаточно традиционно — пехота, кавалерия, артиллерия и флот. Обещают, что практически все юниты уникальны, обладают особыми умениями или стреляют из нескольких видов оружия; кроме того, разработчики разрисовали... простите, одели юниты в уникальные, только им свойственные мундиры — и мы даже с закрытыми глазами не перепутаем испанского мушкетера с английским... Далее, особо смышленые юниты смогут набираться опыта, приобретать новый уровень, а ним и новые способности. Каждое боевое подразделение возглавляет командир, есть также знаменосец и барабанщик — по слухам, все трое будут очень важны для нормального руководства юнитами. Никуда не делись и формации; у каждой из них есть свои преимущества и недостатки.

Учитывая место и время действия American Conquest, я с особенным нетерпением жду, когда же можно будет на это все посмотреть: вы, конечно же, помните, что американские колонисты (а уж тем более индейцы) ни во что не ставили эти самые вот формации. Неужто в игре они будут ходить строем и строиться в шеренгу и в каре?

Если оценивать геймплей в целом, то в двух словах это можно выразить так: пушки и мушкеты против многократного перевеса в живой силе. Надеюсь, мне не нужно объяснять, у какой стороны что будет. Немного обидно, конечно, но ничего не поделаешь — суровая историческая действительность.

Пущей "стратегичности" ради авторы решили ввести для каждого юнита показатель "мораль". Все по классике — атака с фланга или тыла, а также залп "в упор" может сильно подействовать на юнита, причем настолько, что он может испугаться и побежать с поля боя. Радостно осознавать, что заветы дедушки Сида Мейера, изложенные им в классической работе Sid Meier's Gettisburg!, живут и побеждают.

Еще один кусочек реализма ожидает нас в моделировании огнестрельного оружия. Тот факт, что у каждого орудия имеется расчет, и потери среди артиллеристов могут запросто превратить пушки в дорогостоящие украшения, хорошо известен и не вызывает удивления. А вот то, что в игре будет модель мушкетного расчета — один стреляет, другой заряжает, третий прикрывает первых двух — безусловно свежа и заслуживает всецелого одобрения.

Кроме того, в American Conquest будут присутствовать оборонительные сооружения. От возведения укреплений "вручную" было решено отказаться, и теперь игроку предлагается возводить уже готовые форты, в которых можно размещать войска. Юниты, помещенные внутрь форта, смогут защищаться, а при необходимости и контратаковать.

Отдельно отмечу наличие специальных юнитов — священников у европейцев и шаманов у индейцев. Священники смогут лечить солдат. А шаманы — слушайте внимательно! — лечить, сражаться, увеличивать мораль и силу солдат, а также рассеивать "туман войны"! С помощью волшебных грибов, не иначе. Все, стоп, пора срочно перечитывать Кастанеду...

Вместо эпилога

Замысел, конечно, весьма интересный и даже местами уникальный. Размах поражает. Единственное опасение — как бы игра не пала жертвой своей немыслимой глобальности. Скрестите пальцы. ■

Будем ждать?

"Казаки", помытые и переодетые, в полном составе отправляются на другой берег Атлантики играть там роли англичан, гишпанцев и прочих гуронов. Мир трепещет.

Процент готовности: 50%

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Противостояние IV (Sudden Strike 2)





Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	CDV Software
Разработчик:	FireGlow Games
Издатель в России:	Руссобит-М
Локализация:	Руссобит-М
Похожесть:	Sudden Strike, Блицкриг
Дата выхода:	Сентябрь 2002
Необходимо:	CPU 333MHz, 64Mb, Riva TNT
Желательно:	CPU 500MHz, 128Mb, Riva TNT 2
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.suddenstrike2.de

...Десантные шлюпки с глухим стуком врезаются в берег, и целая толпа вооруженных до зубов жителей страны восходящего солнца с боевыми воплями штурмует песчаный пляж. В строю наблюдается явный беспорядок, офицеры бегают между взводов и раздают ободряющие пинки. Звучит сигнал воздушной тревоги. На горизонте появляются английские бомбардировщики. Нестройной колонной самураи бегут к джунглям, над головой гудит пропеллером самолет-разведчик, а пятый взвод дружно напарывается на сброшенный из поднебесья взрывпакет. Из леса слышна пальба, личный состав в панике, а коварный бомбардировщик медленно заходит на второй круг. Мы обводим резиновой рамкой толпу разбежавшихся по джунглям бойцов и щелкаем на побережье. "Цубэнэ доу-чу"? — только и успевает произнести старший офицер Риу Таканаху, перед тем как получить на грудь девятиграммовый подарочек от притаившегося в расселине английского снайпера. До появления надписи "Mission Failed" остаются считанные секунды...

Летом сорок четвертого

Одна из самых удачных тактических военных стратегий (а навесить на великий и могучий Sudden Strike позорный ярлык "RTS" просто не поворачивается язык) прошлого года переживает бурный период второй молодости. Одинокая демо-версия, на три дня выбивающая из привычного ритма жизни и бессовестно сжигающая двадцать часов бесценного машинного времени, появилась в самый неподходящий момент. Три новые кампании, десять одиночных миссий и более тысячи юнитов на одном экране. Аддон, который хорошо кушал и слушался маму, в конечном итоге вырос в полноценное продолжение величайшей стратегии на тему второй мировой. Встречайте Sudden Strike 2 (он же "Противостояние IV") — пятьдесят свежих юнитов, двадцать новых мультиплеерных карт и управляемые воздушные бои под свинцовыми небесами Нормандии. В качестве специально приглашенных звезд выступают: тяжелый бронепоезд, таки сошедший с запасного пути, заросшие лесным мхом сибирские партизаны в глубоком японском тылу и американские элитные части воздушной обороны против императорских воинов-камикадзе в тихоокеанском противостоянии. Определенно, война еще только начинается...

На первый, весьма поверхностный взгляд, демо не обнаруживает никаких сколько-нибудь заметных отличий от оригинала. Муравьиная графика, дизайнерский аскетизм и минимальные оформительские изыски — все по-прежнему привычно и сурово. Одна-единственная миссия про банду отважных самураев, десантирующихся на оккупированный союзниками тропический островок, проходится практически мгновенно и не оставляет никаких сомнений: игра заметно возмужала за последний год, обросла деталями и основательно раздулась в области талии хитроумных тактических изысков.

Sudden Strike 2 моментально завоевывает наше расположение демонстрацией ужасающего количества мелких деталей. Офицеры с удовольствием пользуются биноклями (одна любопытная деталь: у генеральской оптики заметно шире радиус действия — отличный повод лишний раз погонять напыщенных "лампасников" по передовой), а солдаты, едва завидев трофейный танк, с радостными криками бросаются занимать сиденья. Собственно, и само управление транспортными средствами заметно усложнилось. Так, теперь работоспособность той или иной машины напрямую зависит от состава посаженного внутрь экипажа. Вряд ли танк без водителя сдвинется с мертвой точки или откроет огонь при отсутствии на рабочем месте стрелка.

Кстати, очень изящно решена проблема перевоза личного состава. Если вдруг на всех не хватает мест в кабине, то какая-то часть солдат может вольготно расположиться прямо верхом на броне. Удивительно, но такие незначительные детали вроде взвода самураев, трогательно рассевшихся верхом на угнанном из английской мастерской "шермане", крайне способствуют повышенно-реалистичному восприятию происходящего на экране.



▲ Разбить английские укрепления прямо по курсу удобнее всего с воздуха.

Возможности и обстоятельства

...На разведку идет грузовик, за ним, построенные боевой колонной, следуют танки — дорога впереди спокойна, а джунгли тревожны. Как только танки удаляются на безопасное расстояние, а по дороге начинает не спеша продвигаться пехота — окрестности буквально взрываются тысячей автоматных очередей. Строй нарушается, самураи падают как подкошенные и расползаются по кустам. Танки разворачиваются, но вдруг по головной машине вдаривает роковая болванка — движение останавливается, а откуда-то из укрытия начинает шарахать тридцатимиллиметровка.

Классическая засада по всем правилам. По-настоящему *страшно*...

Интеллект компьютерных болванов претерпел значительные улучшения и в полной версии обещает удивить даже бывалых стратегоманов неожиданными тактическими вывертами. Кроме всего прочего, геймплей значительно разнообразит введение в игру инженерных укреплений (сиречь окопов и пехотных тоннелей). Некоторые миссии из загадочных псевдо-RTS головоломок превратятся в нечто более похожее на реальные боевые действия. Выдержать массированную танковую атаку и отстоять позицию силами взвода необстрелянных ополченцев при поддержке двух гаубиц и барахлящего пулемета — задача для настоящих маньяков военного дела.

Из прочих нововведений: среди свежих юнитов обнаружится даже такая экзотика, как бронепоезд, со всеми вытекающими отсюда возможностями устанавливать на его движущихся платформах средства ПВО и мощные противотанковые орудия. Не забыта и излюбленная народная партизанская забава с минированием железнодорожного полотна и коварным переводом стрелок в районах развязки дороги с последующей отправкой вражьего состава под откос. Впрочем, и против этого лома находится неожиданный прием: направляемые в места возможных диверсий отряды саперов и ремонтные бригады.

Появится и долгожданная возможность управлять десантными катерами, запускать в небо самолеты-разведчики и истребители для борьбы с тяжелыми бомбардировщиками противника. Значительно расширились функции и прочих средств воздушного подавления. Захватив, к примеру, аэродром, можно организовать регулярные десантные налеты во вражий тыл, назначая в качестве "десантника" любого подведомственного вам пехотинца. Сюрпризы в виде противодесантных орудий и береговых анти-авиационных заграждений появятся на самых поздних стадиях игры. Почувствовать, что представляют собой "массированные бомбовые удары", смогут только самые упертые полководцы.

Коих, как известно, среди поклонников Sudden Strike — девяносто с лишком процентов.



▲ Ковровая бомбардировка — лучший способ остановить вражескую боевую колонну.

▲ Кадр, вырванный из демоверсии, — наши самураи из засады нападают на дремлющую деревню.

Дурная наследственность

К сожалению, Sudden Strike 2 очень неохотно расстается с фамильными болячками игры-прародителя. Осталось нетронутым несколько... хм... кривоватое управление, никто не позаботился о плавном скроллинге или стандартной (но не здесь!) возможности переназначать функции левой и правой кнопки мыши (бывалые поклонники RTS от Westwood почувствуют неслабый дискомфорт в первые же секунды знакомства с демкой).



Графика осталась практически на уровне первой части. Взрывы, разлетающиеся фонтаны земли и горящие тростниковые хижины по-прежнему выглядят на ять, но все прочее... В то время как ближайшие конкуренты Sudden Strike вовсю кичатся симпатичным симбиозом 3D и классической изометрической проекции (вспомните хотя бы отечественный "Блицкриг", где на фоне рисованных задников и "плоских" человечков разъезжают натурально трехмерные танки и бронетранспортеры) — FireGlow остаются верны заветам древних. Преимущества такого подхода налицо: благодаря совершенно смешным системным требованиям, аудитория поклонников Sudden Strike значительно расширится за счет жителей самых отдаленных уголков нашей до сих пор неокомпьютеризировавшийся родины. Но с другой стороны...



▲ Штурм Омаха-Бич на японский манер. Через минуту в дело вступят скрытые за пальмами пулеметы.

Создается впечатление, что кому-то было просто лень возиться с новым движком, и как закономерный итог — графика второй части сериала отстала от высших достижений научно-технического RTS-прогресса как минимум на полтора-два года. Печально, но... еще раз посмотрите на окрестные скриншоты. Если отбросить в сторону все мелочные придирки, то эта графика по-прежнему держится на твердом уровне "значительно выше среднего".

Добавки! Добавки!

...Танки прорываются вперед и начинают по одной выносить огневые точки англичан в бамбуковых хижинах. Пехота обходит с тыла и с громогласным "банзай!" вырывается из джунглей и бросается в ближний бой, нещадно пичкая пулями оторопевших от такого поворота событий зенитчиков...

Демо захватывает мгновенно, дыхание останавливается, и закатываются глаза. Маленькое чудо заканчивается тогда, когда все только-только должно начинаться: самураи захватывают аэропорт, садятся в транспортник и спустя три минуты спрыгивают на парашютах прямиком на вражьи головы. Нестерпимо хочется добавки. И еще очень, знаете ли, обидно осознавать, что в тот момент, когда вы будете держать в руках этот номер, добрая половина Европы уже вовсю начнет покорять Тихий океан, партизанить в белорусских лесах и рыть окопы на западном побережье. Нам же со всеми остальными русскоговорящими республиками придется ждать "Противостояния IV" до самого сентября. ■

Будем ждать?

Вторая Мировая Игра на тему Второй Мировой Войны. Насекомоподобные фашисты и микроскопические самураи проводят серию удачных атак на позиции вашего свободного времени. Непременный осенний хит.

Процент готовности: 99%



Братец Кролик
(brother_rabbit@mail.ru)

G.I. Combat

Интересная вырисовывается тенденция — за последние пару лет Вторая мировая война стала одной из самых модных тем в индустрии развлечений. Создатели компьютерных игр не хотят отставать от моды и регулярно поставляют нам свои творения на данную тему. Некоторые игры последней волны "о Второй мировой" стали хитами и совершили настоящий прорыв в своих жанрах — можно вспомнить "Ил-2: Штурмовик", Medal of Honor: Allied Assault и Combat Mission: Beyond Overlord. Приятно, что не все разработчики реагируют только на конъюнктуру рынка — кое-кто из них действительно увлечен историей того периода и относится к своим проектам с любовью и заботой. Вот еще один пример добросовестного отношения к работе — молодая компания Freedom Games вместе с издателем Strategy First готовят подарок для знатоков истории, весьма интересную тактическую стратегию G.I. Combat.

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Freedom Games
Издатель в России:	1С
Дата выхода:	Лето 2002 года
Похожесть:	Close Combat, Combat Mission.
Необходимо:	CPU 400MHz, 64Mb, 3D уск. 16Mb
Желательно:	CPU 900MHz, 128Mb, 3D уск. 64Mb
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.gicombat.com

Воргейм против RTS

Уже примерно год, с тех пор как появились первые новости о G.I. Combat (GIC), на форумах не утихают споры о жанровой принадлежности игры. GIC — воргейм? Проработанная баллистика, аккуратно прописанные характеристики брони, моделирование морального состояния солдат — безусловные признаки воргейма. Но — где же "хексы", где кнопка "конец хода"? Реальное время, свободно плавающая камера и графика, по качеству приближающаяся к шутерам — все это не вписывается в рамки воргейма, одного из самых консервативных игровых жанров. Значит, GIC — стратегия в реальном времени? Во всяком случае, она совсем не похожа не только на StarCraft или Age of Empires, но и даже и на Sudden Strike (чтобы в этом убедиться, читайте текст о Sudden Strike 2 где-то рядом).

А что думают по этому поводу сами авторы GIC? По словам дизайнера Эрика Янга, все эти разговоры о воргеймах и RTS беспочвенны. Он считает, что жесткие жанровые определения, использующиеся в компьютерной индустрии, очень примитивны и не отражают сути вещей. Создатели GIC стремятся сохранить исторический реализм, хотя и не считают свою игру воргеймом.

По мнению продюсера игры Фила О'Коннора, походовый режим и реализм — взаимоисключающие понятия. Реализм боевых действий, по мнению разработчиков, состоит в том, что у игрока *нет полного контроля над происходящим на экране.* На войне как на войне — приказы могут задержаться, их могут неправильно понять, наконец, их могут просто проигнорировать. Добавьте к этому "туман войны", удачу/невезение, психологию "личного состава" — и вы получите достоверную и беспощадную имитацию происходящего на поле боя. Быть может, чересчур достоверную для компьютерной игры.

Надо сказать, что Freedom Games — не новички в данном жанре. Эрик Янг в течение 12 лет был одним из ведущих дизайнеров либо главным дизайнером *всех* игр в Atomic Games (включая сериал Close Combat), а затем трудился в Talonsoft. Работа над GIC началась в июне 2000 года еще в Talonsoft. В качестве движка был выбран Renderware3 от Criterion Software. Затем компания Take Two Interactive, владелец Talonsoft, заморозила проект, после чего Янг покинул ее стены. И спустя некоторое время основал свою компанию, Freedom Games, пригласив поработать над GIC программистов и художников из Talonsoft и Atomic Games.



▲ Бойцы попали под обстрел и залегли. Салаги, берите пример с ветеранов!

Место действия

В игре будут отражены события июня-июля 1944-го, начиная с высадки десанта на Омаха-бич в Нормандии и заканчивая знаменитым прорывом генерала Паттона, завершившимся взятием города Сен-Ло. Играть можно будет как за американцев, так и за немцев: в первом случае нам предлагают командовать батальоном 1-ой пехотной дивизии США, а о немцах пока ничего не известно. Правда, авторы обещают, что в игре будут представлены только те части, которые действительно принимали участие в сражениях.

Перед началом миссии нам выдается некоторое количество "живой силы и техники", которой мы можем распоряжаться по своему усмотрению — бросить все в бой или что-то оставить в резерве. Далее — размещаем наши силы на позиции (Combat Mission помните?), отдаем первые приказы и наблюдаем за происходящим. Все действие разворачивается в реальном времени, а значит, всегда имеется возможность подкорректировать действия войск, отменить приказы и назначить новые. Также под рукой всегда есть клавиша "пробел", нажав которую, можно остановить игру, обдумать сложившуюся ситуацию и раздать указания.

В GIC имеется свободно плавающая камера; при необходимости ее также можно зафиксировать на юните или на здании, или же переключиться на "вид из глаз" одного из солдат. Взгляните на скриншоты — в



▲ На поле боя — до 160 человек плюс техника. Большой простор для стратегической мысли.

▲ Обратите внимание на швы и складки на форме. Для подобного рода игры — очень приличные модели.

игре действительно будет на что посмотреть. Наконец-то вся эта "полная трехмерность" начинает походить на *настоящую трехмерность*. Почему-то сразу веришь в реальность и достоверность этих аккуратных нормандских домиков и лесочков, и очень хочется познакомиться с ними поближе. Различные визуальные спецэффекты — динамическое освещение, дым, туман и анимированное разрушение всего и вся — дополнят феерию.

Как это заведено в играх такого рода, целью миссий в **GIC** будет захват и/или удержание некой стратегически важной точки. За успех начисляются victory points, количество которых зависит от потерь сторон и от быстроты проведения операции. Надо ли говорить, что при игре за американцев мы будем в основном заниматься прорывом и штурмом, а играя за немцев, придется ожесточенно вгрызаться в обороняемый клочок земли?..

В **GIC** будет три типа одиночной игры: сражение (длится один день), операция — часть кампании, длится от трех до пяти дней и состоит из нескольких сражений, и полная кампания длиной около месяца. В игре также имеется редактор, с помощью которого можно будет создавать свои собственные сценарии, правда, пока лишь на уже имеющихся картах. Но карты эти вроде как должны оказаться просто уникальными произведениями искусства — авторы использовали при их создании не только современные гео- и топографические карты, но также достоверные военные карты и аэрофотосъемки того периода.



▲ "Шерман" M4A1 — один из трех видов "шерманов" в GIC. Все три — точно такие же, как 50 лет назад.

Действующие лица и прочая бутафория

Пришло время поговорить о цифрах. Так уж повелось, что цифры могут многое сказать о стратегической игре. Итак — 200 (прописью — двести!) различных юнитов. В нашем распоряжении регулярные части, десантники и (исключительно по желанию) войска СС и Osttruppen — части, сформированные из пленных советских солдат. Три полностью укомплектованных взвода под нашим началом. Специальные юниты — офицеры, инженеры и снайперы. *"Мы пока не планируем подключать медиков, но это не значит, что их не будет в игре"*, — обмолвился **Эрик Янг**. Понимайте как хотите, добавлю я от себя. Но дело даже не в этом. А в том, что авторы обещают реализовать сложную модель поведения солдат на поле боя, более того, они считают эту сторону игры чуть ли не самой важной в **GIC**. Разработчиков, видите ли, очень интересует, как будет чувствовать себя боец, попавший под ураганный огонь противника. Неизвестно, проводили ли сотрудники **Freedom Games** учения на армейском полигоне, но зато известно, что они изобразили целый спектр психологических состояний каждого бойца. Например, солдат в состоянии Heroic рвется в бой, готов выполнить любой приказ и сражается с повышенной эффективностью. Cower — прячется от сильного огня и изредка отстреливается. Berserk — боец потерял контроль над собой и хочет только одного: выбраться из передряги (что странно, вообще говоря, — обычно словом "берсерк" обозначается прямо противоположная кондиция). И таких вот "состояний" — ровно 11. Подумать только, а я-то думал, что шесть в **Combat Mission** — предел совершенства! Психологическое состояние будет обсчитываться для каждого солдата отдельно, и потом все это суммируется для отделения-юнита. То есть, если несколько бойцов "сломалось", запаниковать или побежать может целый взвод. Но, как и в **Combat Mission**, офицеры смогут поддерживать боевой дух солдат и успокаивать паникеров.

Более того, у каждого солдата будет свой, личный, уровень опыта, что, несомненно, скажется на эффективности боевых действий. Авторы обещают весьма точно отобразить этот аспект — так, даже в элитных войсках СС будет много "зеленых" солдат из-за тяжелых потерь, которые несли эти части в конце войны.

Само собой, все солдаты должны из чего-то стрелять. Открываю сверхсекретный пресс-релиз — 120 видов личного оружия. Граната M11A, винтовка M1903 "Спрингфилд", пулемет M2-H2, легкий миномет M2 — мне продолжать? Там еще много...

69 видов бронетехники и артиллерии — три варианта "Шермана" и M18 Hellcat, Panzer IV G, "Пантеры", "Тигры", противотанковая артиллерия, самоходные орудия, бронемашины и гаубицы — всего не перечесть. Если очень интересно — загляните на сайт игры. Часть из того, что появится в **GIC**, приведена там в нескольких аккуратных табличках.

Кроме того, будут присутствовать "бонусы" в виде артиллерийской поддержки и авианалетов — один раз в ходе миссии можно будет лично указать область, которую вам хочется превратить в обгорелые черепки. Но — увы и ах! — далеко не в каждой миссии.

Ну и на сладкое авторы обещают смоделировать детальную систему снабжения. Боеприпасы, как известно, имеют обыкновение заканчиваться — подвоза новых хлопушек и фейерверков придется ждать. Снабжение будет зависеть от скорости наступления, потерь, расстояния до базы и просто от суровой исторической правды. Снимаю шляпу.

Это твое заднее слово?

Не стану делать каких-то глобальных выводов и заключений о том, какой будет **G.I. Combat**. Сейчас приходится поверить разработчикам на слово — очень не хочется обмануться. Релиз, будем надеяться, расставит все по местам, но пока то, что есть, выглядит очень и очень симпатично. Кстати, **Freedom Games** настолько уверена в успехе **GIC**, что разработчики уже вовсю работают над продолжением; предполагается, что действие в следующих сериях развернется в северной Африке и на советско-германском фронте.

Эрик Янг о **GIC**: *"Игроков ждут новые и увлекательные ощущения"*.

Так и запишем. ■

Будем ждать?

Тактическая трехмерная RTS в Нормандии 44-го. Пехота "с человеческим лицом" плюс выверенные технические характеристики танков и гаубиц. Жестокая реальность войны в полном трехмере.

Процент готовности:

80%

Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

FireStarter

Жанр:	3D Action
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	GSC Game World
Похожесть:	Aliens vs. Predator
Дата выхода:	Начало 2003 года
Необходимо:	CPU 750MHz, 128Mb, GeForce
Желательно:	CPU 1500MHz, 256Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сайт игры:	www.firestarter-game.com

Украинские разработчики из GSC Game World уже успели проявить себя на экшен-сцене, выпустив Venom: Codename Oubreak. Эта игра, с одной стороны, вызвала шквал критики, а с другой — море восторженных откликов. Вняв гласу народа, гарные хлопці готовят для нас новый проект — FireStarter, который совместит в себе чистый экшен и элементы ролевых игр.

Реальная виртуальность

Думаю, вы не станете спорить, что практически в любом экшене сюжет вторичен. FireStarter — не исключение. Действие игры разворачивается в недалеком будущем, в 2010 году. К этому времени как раз изобрели игровые автоматы виртуальной реальности. Как и следовало ожидать, вскоре в программу одного из автоматов попал некий вирус, после чего правила игры резко поменялись. Сознание игрока оказалось запертым внутри виртуального пространства, буквально напичканного смертельными опасностями. У вас есть всего лишь 48 часов, чтобы выбраться. 48 часов непрерывного боя с хитрым противником, 48 часов на грани жизни и смерти.



▲ **Джигитовка сквозь толпу монстров — постоянный элемент геймплея.**

Такой вот простой и в то же время интересный сюжет в духе здорового минимализма. Но только не подумайте, что вам непременно придется отыграть все 48 часов. В действительности игра будет проходиться куда быстрее. Учитывая то, что в FireStarter сохранений по ходу (именно по ходу, а не между) уровней не будет вообще, приковать игрока к креслу на 48 часов было бы чисто инквизиторской выходкой. Более того, сюжетная линия подталкивает игрока к быстрому прохождению уровней. Да и нельзя иначе. На все про все у нас есть три минуты. Не получится уцелеть на уровне за положенное время — придется начинать сначала. Да-да, это не опечатка, на уровне действительно нужно уцелеть, а не порвать всех на грелки в стиле Рэмбо. В этом-то и заключается основное отличие FireStarter от легиона других экшенов. Не обязательно зачищать весь уровень, чтобы перейти на следующий. Можете просто отсидеться.

Вот мы и подобрались к ролевому элементу в FireStarter. У игрока будут три характеристики — здоровье, броня и скорость. Возможно, появится еще одна, дополнительная (какая — пока неизвестно). За каждого убитого монстра начисляются очки опыта. При достижении определенного значения мы получаем новый уровень подготовки, а с ним увеличение одного из параметров (какого именно — выбирает компьютер, исходя из типа персонажа) и — на выбор — приобретение/улучшение одного из двух навыков (выбирает игрок). Все просто и старо как мир.

Вот что по этому поводу говорит руководитель проекта FireStarter, Вячеслав Климов: *"Чем дальше вы продвигаетесь в игре, тем большее количество опыта вам понадобится для перехода на следующий уровень подготовки. Такой ролевой подход позволяет нам поддерживать сложность игры и сохранять баланс"*. По поводу упомянутой возможности "отсидеться" Климов поясняет: *"Каждый уровень предусматривает определенное максимальное количество монстров. Будет ли игрок отстреливать всех монстров или нет, зависит только от него. На каждом уровне есть несколько маршрутов прохождения. Например, кое-где вы сможете избежать встречи с монстрами, проплыв под водой. Другой вопрос — а стоит ли это делать? Ведь может оказаться, что после многократного повторения подобных маневров у вашего персонажа просто не хватит навыков, чтобы играть дальше"*.

В FireStarter пять классов персонажей: солдат, агент, гангстер и еще два класса, о которых разработчики упорно молчат. Как и в ролевых играх, от выбора персонажа будет зависеть тактика прохождения игры и ваше направление развития. Агент, например, имеет некоторое преимущество в движении, высоте прыжков и маневренности. В то же время он плохо владеет тяжелым оружием, и у него слабая броня. В этом случае верна единственная тактика выживания — много двигаться и не лезть на рожон. Соответственно, при прокачке характеристик акцент будет смещен в сторону скорости, слегка увеличится здоровье и совсем слегка — броня. Некоторые навыки будут недоступны для отдельных персонажей. Словом, в GSC делают все для того, чтобы как-то разнообразить приевшийся стрелятельно-беговой процесс.

Мочить в сортире

Игра состоит, как минимум, из четырех эпизодов по четыре уровня в каждом. Каждый эпизод отличается от других самым коренным образом. Один, например, выполнен в индустриальном стиле, уровни другого располагаются на космической станции (общее оформление очень похоже на **Duke Nukem 3D**), и так далее. Методом простой арифметики можно посчитать, что 4 эпизода по 4 трехминутных уровня в каждом — это ровно 48 минут. Сдается мне, что это и есть те самые 48 минут реального, а точнее, 48 часов виртуального времени, о которых говорится в сюжете. Хотя — кто знает... может статься, это мой воспаленный ум так реагирует на простое совпадение. В любом случае, за 48 минут всю игру вам пройти не дадут. Объясняю, почему.

Во-первых, в начале каждого уровня у вас будет около 10 секунд на то, чтобы ознакомиться с основными достопримечательностями, подобрать оружие, боеприпасы. После этого вы видите голограмму рождающегося монстра. Она приобретает очертания, вы слышите "клик", и первый монстр возникает на сцене. За ним второй, третий, четвертый, потом следующая волна... Все. В мире остаетесь только вы, взвод кровожадных тварей и таймер в верхней части экрана.

Во-вторых, уровни будут прямо-таки кишеть монстрами. Уже сейчас многие сравнивают **FireStarter** с **Serious Sam**, где монстры шли на игрока огромными косяками. Не успеешь подлечиться и передохнуть от одной партии вражин, как появляется следующая. Монстров в **FireStarter** будет три разновидности — "техногенные", "демонические" и "симбиотические". Естественно, отличаться они будут не только внешне. У них будут различные характеристики, типы атаки, поведение. Вообще, к разработке AI ребята из **GSC Game World** подходят серьезно до невероятия. Вот и в **FireStarter** наиболее слабые монстры будут действовать сообща, кидаясь на вас всей оравой. Тогда как более жирные и нужные для поддержания живости разговора особи предпочитают не носиться сломя голову. Их принцип — редко, но метко.

Для истребления многочисленных игрозавров нам выдадут 10 единиц боевого оружия. Каждая единица представлена в легкой и тяжелой модификации. Здесь и автоматы, и гранатометы, и всевозможные футуристические пушки (куда ж без них?). Помимо оружия, в **FireStarter** есть и так называемые артефакты. Всего их 10-15 штук, примерно по одному на эпизод. Как правило, артефакты вручаются в качестве награды при выполнении дополнительного условия.



▲ **Агрессивные железяки будут возникать прямо из воздуха.**



▲ **Дизайнеры карт явно не понаслышке знакомы с Quake 2.**

Что такое хорошо?

С графической стороной дела у **FireStarter** все в полном порядке. Это понимаешь, просто взглянув на рекомендуемые системные требования. Третий GeForce не для баловства нужен. Тут и 50000 полигонов в кадре, и четырехпроходные шейдеры, и скелетная анимация, и по 5000 полигонов на модель каждого монстра, и так далее и тому подобное. Хотя, по заявлениям самих разработчиков, они не гонятся за красотой в ущерб играбельности. Тем не менее, движок получился достойным, готовым к созданию различных модов на его основе и портированию на X-Box. Вообще, по части движков у **GSC Game World** есть обширное поле для испытаний. Ибо, помимо **FireStarter**, украинские разработчики готовят к выходу еще один экшен — **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost** (см. вскоре наш спецматериал в **"Территории разлома"**!) и футуристические аркадные гонки — **HoveRace**.

Несколько слов по поводу мультиплеера. Обещают минимум четыре режима: старое доброе "мясо", командная игра, "игроки против монстров" и управление несколькими монстрами. Наиболее интересным представляется режим игры за монстров, в котором вы начинаете охоту на вашего первого врага — человека.

Зарелизить **FireStarter** разработчики обещают в конце 2002 — начале 2003 года. Хочется верить в то, что ребята из **GSC Game World** успеют все доделать до нового года. Но реалии таковы, что "хочется" и "на самом деле" — вещи полярные. Еще предстоит поработать над геймплеем, картами и просто множеством мелочей, зачастую незаметных даже опытному геймерскому глазу. Тем не менее, большая часть игры уже приготовлена со вкусом. В 2003 извольте отведать. ■





▲ **Представитель одного из трех типов монстров — "техногенного".**

Будем ждать?

Оригинальный коктейль из AvP, Quake 3 и Venom. Игра на выживание против мерно тикающего таймера и целого татаро-монгольского нашествия монстров.

Процент готовности:

65%

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

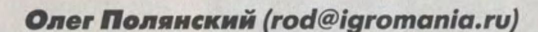
От колоссальных майских перепадов температуры наш "Центр внимания" скукожился до четырех страниц и теперь стыдливо выглядывает из-под полы Rulezz&Suxx'а. Но зато — какие это четыре страницы! Такие не грех в рамочку и на стену. Первые две аж светятся от счастья, что именно их избрали для публикации феноменально-шокирующих новостей о третьем "Думе", которому, кстати сказать, мы тут торжественно присвоили звание "самой ожидаемой в "Мании" игры". Таких фокусов, какие теперь откалывает Кармак и компания, мы не видели со времен выхода Леонова в открытый космос. Чтобы вы тоже могли посмотреть, я положил на стол главреду челобитную о помещении на диск думовского ролика, состряпанного в лабораториях id. Будете смотреть — заготовьте нашатырь. Иначе не оклемаетесь. И обязательно загляните в R&S-галерею. Может, тоже подберете себе картинку на десктоп.

На другой паре полос мощный прожектор нашего спецкора в Буэнос-Айресе **Братца Кролика** выхватил из тьмы полузабытый, но от этого не менее замечательный проект — **Republic: the Revolution**. Когда-то, еще до открытия "Центра", мы давали о нем небольшую статью. Теперь игра вступила в стадию половой зрелости, и настала пора посвятить вас во все изменения, произошедшие в ее организме за последние полтора года. Аппетитная вырисовывается картина, кстати говоря. **Демису Хассабису** явно есть что показать людям. Людям, соответственно, есть что посмотреть.

Олег Полянский, редактор

Doom III

Олег Полянский (rod@igromania.ru)



Жанр:	3D Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	id Software
Дата выхода:	Не объявлена
Системные требования:	Лучше и не знать

Нынешняя выставка E3 прошла под знаком "Дума". Он наконец-то получил официальный пресс-релиз, обрел полное название (см. заголовок) и, растолкав взглядом конкурентов, тяжелой поступью прошел в четыре номинации — Game of Show, Best Action, Technological Excellence и Best Graphics. Впрочем, говоря откровенно, никаких конкурентов в этих номинациях у "Дума" не было.

Белое и черное

Посетители заходили в павильончик id и вскоре падали там в обморок вслед за отвисшей до пола челюстью. На их оживление персонал выставки истратил около двух литров нашатыря.

В павильончике показывали официальный ролик. Уровень графического исполнения Doom III, как и следовало ожидать, "великолепен", "невероятен", "не сравним ни с одной из существующих игр"... и так до бесконечности. Ролик мгновенно распространился по Сети и побил все мыслимые рекорды download'а.

Не прошло и пары дней, как образовался неофициальный ролик. На E3 кто-то умный зашел в коробок id с видеокамерой и заснял 10 минут чистого геймплея. Эта запись, само собой, тоже появилась в Сети, что спровоцировало скандал. Представители id выступили с требованием убрать его со всех сайтов, поэтому ролик скачивали со скоростью света. Кто успел — тот не опоздал. Успели, впрочем, все, кто хотел.

Хорошенько подперев челюсти — кто шваброй, а кто системным блоком — мы в редакции уселись смотреть оба ролика. Начали с официального. Мягко говоря — было чему удивиться. Умопомрачительные модели, абсолютно жизнеподобная анимация, фантастическая игра теней... Такого и правда нигде раньше не было. Дядя Федор тут же засомневался, что ролик показывает именно геймплей — мол, подмешали заранее отрендеренных кадров. К его сомнениям присоединились и парни с забугорного игрового портала GameSpy, подробно освещавшие победоносное шествие Doom III по выставке. Но мы посмотрели неофициальные съемки, а журналисты GameSpy увидели игру в действии. Все сомнения пришлось отмести — геймплей и ролик в графическом плане не различаются ни на йоту. Если, конечно, пиратская съемка в павильоне не была коварным ходом PR-отдела id. Но с такими мыслями и до паранойи недалеко...



▲ E3 под знаком "Дума". Как и обещалось.

Сам Джон Кармак говорит, что графические технологии не совершали такого гигантского прыжка со времен Quake. *"После путешествия в мир Doom другие игры станут напоминать вам кукольный театр"*, — обещает маэстро. И в самом деле — вряд ли в другой игре вы сможете увидеть кожные поры на лицах персонажей или тени, убегающие от света лампы, которая раскачивается на потолке. Кармак и компания не ставят целью сделать свой движок "самым лицензируемым в мире". Он пишется для одной-единственной игры; а уж что там будет с лицензиями — в id мало кого волнует.

Очевидцы говорят, что такой подход позволяет добиться "невиданного ранее единства движка и игрового дизайна". Фантасмагорическое шоу света и тени — не просто "фича" движка, но важная часть геймплея. "Вряд ли какой-либо из существующих движков мог бы послужить основой для такой игры, как новый Doom", — уверенно заявляют коллеги с сайта GameSpy.

Мощная система скелетной анимации дает возможность моделировать любые, даже самые мелкие движения персонажей. Богатая мимика, разнообразные движения глаз, ювелирная синхронизация речи и движения губ, предельно кинематографичная камера — за все это отвечает специально нанятый парень по имени **Фред Нильсон**, работавший с кучей фильмов, в числе которых анимационные шедевры Ants и "Шрек".

Глядя на всю эту красотищу, посетители E3 горстями глотали валидол, прикидывая, сколько месячных зарплат уйдет на компьютер, способный переварить сей пир графики. Джон Кармак успокоил публику, заявив, что ко времени выхода Doom III компьютеры как раз подрастут, окрепнут и прекрасно справятся с игрой. Тем более, добавил Джон, сейчас в проекте находится пара весьма перспективных видеокарт, на которых "Дум" вообще забегает как стрелка компаса над Курской магнитной аномалией. Из ныне существующих чемпионов видеоринга против "Дума" смогут выйти GeForce 4 Ti и Radeon 8500, причем последнему Кармак даже отдает предпочтение. Ну, и еще GeForce 3 продержится пару раундов, а остальным (GeForce 2 и т.п.) лучше покончить



▲ Эту картинку я поставил себе на десктоп. Не отличишь от сделанных в 3D Max обоев.

▲ Узнаете солдат-зомби из первого "Дума"? Ребята сильно похорошели за последние восемь лет.

жизнь самоубийством под лопастями кулера.

Физика Doom III производит и вовсе взрывное впечатление. В прямом смысле. Игра начинается со взрыва в исследовательском комплексе. Стальные плиты и куски аппаратуры взлетают в воздух, один из них задевает висящую на потолке лампу — и та начинает раскачиваться, заставляя тени на полу кружиться в причудливом танце. Или, к примеру, стреляет **Тим Виллитс** (один из программистов **id**) по коробке, которая стоит на полке. Коробка сваливается на пол, но Тиму этого мало. Выстрелами из шотгана он гонит ее к двери. Коробка крутится и переворачивается, демонстрируя пробоины на всех гранях. И последний пример. Ракета, прошивая дыру в пелене дыма, заставляет его виться рваными клубами. Дыра быстро затягивается...

Никто не услышит

О геймплее "Дума" мы уже говорили полгода назад, и тут ничего не изменилось. В большинстве современных экшенов игрок чешет напролом, как всадник Апокалипсиса, оставляя за собой горы расчлененных трупов. Оба Кармака и их друзья считают, что время таких экшенов прошло. Они хотят, чтобы играющий в Doom III каждые полчаса вопил "мама!" и "выпустите меня отсюда!..". Чтоб вопил, но продолжал играть. Чтоб сидел как прикованный.

...Мрачная, пугающая, вязкая как кисель атмосфера. Неясный скрежет за углом. Шум механизмов, почти заглушающий чей-то рев в соседней комнате. Монстр разрывает тонкую переборку и в момент оказывается у вас перед носом. Другой монстр — жрет на кафельном полу сортира чей-то вздувшийся труп. По кафелю растекается темная лужа. Ого!.. Недоеденный труп встает и идет прямо на вас. Наверное, хочет познакомиться...

К сильной атмосфере в **id** хотят добавить захватывающий сюжет. Его пишет голливудский сценарист **Мэттью Костелло**, с талантом которого знакомы все, кто играл в великие квесты **7th Guest** и **The 11th Hour**. Помните, какие это были веселые, жизнерадостные игры? Вот и игроки в "Дум" немало позабавятся, просматривая ролики на движке и скриптовые сцены. Как стало известно на E3, сюжет **Doom III** как бы пересказывает историю оригинального "Дума"; но на сей раз это будет не грубая мозаика из трех кубиков смальты, а целое эпическое sci-fi полотно. Большая часть игры происходит на Марсе, в научных комплексах Union Aerospace Corporation, где производятся эксперименты в области телепортации. Вернее, производились эксперименты... Но, по слухам, нам также доведется побывать по ту сторону телепортеров. Интересно, смогут ли в **id** переплюнуть старика Данте?

В тени мощной и ветвистой сингл-части **Doom III** ютится чахлый кустик мультиплеера. **Джон Кармак** предполагает, что фанаты **Quake III** захотят настучать ему по рогам за пренебрежение к сетевым побоищам, так как, по его же словам, *"мультиплеер в Doom вряд ли будет представлять собой что-то особенное"*. *"Мы хотим сконцентрировать все наши усилия на создании непревзойденной одиночной игры"*, — продолжает оправдываться Джон, — *"но в будущем мы обязательно вернемся к мультиплеерным проектам"*. И логично заключает: *"Я всецело убежден, что лучше сделать несколько разных игр, чем пытаться запихать все в один разнесчастный проект"*. Ну кто бы спорил...



▲ В Doom III используются объемные текстуры, что позволяет придавать объектам невиданную ранее детализацию и рельефность.

Мы наш, мы новый "Дум"...

Если партия киберспортсменов имеет основания для жалоб в сенат, то партия мэп-мейкеров и доморощенных дизайнеров, напротив, может ходатайствовать о присвоении Кармаку звания "лучшего друга картоделов". Как говорят в **id**, *"запуская игру, вы запускаете и редактор"*. Объясняю на пальцах: редактор встроен в игру. Причем не какая-нибудь финтифлюшка для замены шрифтов, а мощнейший инструмент, позволяющий лепить из движка, как из пластилина, практически все что угодно прямо на лету. К примеру, вы можете побродить по уровню (оригинальному или собственной лепки), посмотреть, что там и как, тут же запустить редактор, переставить пару источников света — и сразу вернуться обратно, чтобы оценить результат. Движок **Doom III** обсчитывает все освещение в реальном времени, поэтому нет необходимости компилировать уровень перед его запуском. Работать удобно до безобразия — сколько раз отмерил, столько и отрезал. Хотя традиционная BSP-структура отчасти сохранена. Если, скажем, вам понадобится заменить текстуру или передвинуть объект, перекомпиляции не избежать.

Диез на нотном стане

Музыку для игры, как известно, пишет адский скрипач **Трент Резнор** (автор музыки к первому **Quake**). Что же касается тревожных слухов о выходе **Doom III** исключительно на **Xbox**, то они не имеют под собой основания. Повторяем это на случай, если вы пропустили соответствующую врезку в **"Новостном меридиане"**.



Republic: the Revolution

Братец Кролик (brother_rabbit@mail.ru)

Жанр:	Стратегия/политический симулятор
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Elixir Studios
Дата выхода:	Сентябрь 2002 года
Системные требования:	Не объявлены

Для успешной политической карьеры, как известно, необходимы две вещи — богатое воображение и стальные нервы. Взгляните, к примеру, на бизнесмена из Венесуэлы Педро Кармону. Во время недавнего военного переворота он пробыл президентом ровно один день, и за это время успел отменить действующую конституцию, распустить парламент, верховный суд и все прочие учреждения, которые положено распускать в таких случаях. Переворот провалился, и Кармона угодил в тюрьму, где сейчас ожидает суда — по закону ему грозит до 20 лет заключения. Он сильно удивлен таким поворотом событий и утверждает, что на самом деле он — самый настоящий демократ, и его просто не так поняли. Убежден, что на следующие выборы Кармона пойдет под лозунгом "Долой диктатуру!".

Этот небольшой политкомментарий имеет непосредственное отношение к предмету разговора. Пришло время готовить свои политические платформы и предвыборные программы — все ближе и ближе дата выхода стратегии/симулятора политической борьбы **Republic: the Revolution**. Наверное, сейчас самые-самые новобранцы полка читателей "Игромании" спросят "чаво?.." и попросят рассказывать для них с самого начала.

С самого начала не будем, но некоторые пояснения дадим.

Некоторые пояснения

В 1998 году была образована компания **Elixir Studios**. Ее основатель **Демис Хассабис** в свое время работал вместе с **Питером Мулинье** над играми **Theme Park** и **Black&White**. В октябре того же года стало известно о том, что команда **Elixir Studios** начала проект **Republic: the Revolution**. Игра представляет собой уникальный симулятор политической борьбы. Действие происходит в вымышленной Новистране, образовавшейся после распада Советского Союза. Ваша цель — стать президентом Новистраны. Разработчики обещали смоделировать 1 миллион жителей, у каждого из которых — свой характер, привычки и образ жизни, 16 политических партий, несколько вариантов карьеры и полный набор методов борьбы — от демонстраций до заказных убийств. Мир, очарованный уникальностью и глобальностью проекта, внимал с открытым ртом. **Elixir Studios** нашли издателя (**Eidos**) и принялись за работу, время от времени раздавая интервью и публикуя новые скриншоты. Были определены сроки выхода игры (кажется, лето 2000-го года). Жизнь казалось прекрасной. Но время шло, сроки выхода откладывались, потом откладывались еще, и постепенно о **Republic** стали забывать. **Демис Хассабис** и компания изредка напоминали о себе, а этой весной развернули глобальное PR-наступление в игровой прессе. Они охотно сообщают подробности об игре и уверяют, что релиз не за горами. Давайте смотреть, что обещают нам на этот раз.

Сложная политическая обстановка

Итак. Место действия — Новистрана, маленький осколок земли на постсоветском пространстве. 1 миллион жителей, 50 городов, в их числе 4 мегаполиса и одна столица. Один президент и 16 соперничающих политических группировок. В начале игрок выбирает одну, наиболее симпатичную ему партию и начинает борьбу за президентское кресло. Обещается пять вариантов политической карьеры — можно стать политиком, бизнесменом, криминальным авторитетом, священником или генералом. Остальные партии будут помогать игроку или конкурировать с ним, однако их влияние было ослаблено по сравнению с первоначальным замыслом. Теперь основной акцент делается на противостояние партии игрока и царствующего президента. Кстати, теперь президент Новистраны стал жестоким диктатором, таким Большим Братом из романа "1984" Оруэлла — повальные аресты и беспредел полиции прилагаются.



▲ Вот так выглядит местный спецназ.

Особенности национального геймплея

Насчет геймплея авторы говорят много. Интересно бывает послушать. С одной стороны, нам обещают "свободный полет", когда все будет зависеть исключительно от наших действий. С другой — говорят о большой кампании и локальных сценариях. Совмещаются такие вещи с трудом, и непонятно, как все это будет реализовано.

Кроме того, разработчики заготовили несколько сот случайных скриптовых событий, которые не дадут нам заскучать. Например, в стране может наступить экономический кризис, что даст игроку прекрасную возможность проявить таланты организатора-агитатора и поднять массы на революционную борьбу.

Более того, в **Republic** появятся квесты! Видимо, разработчики боятся напугать неподготовленных игроков полной свободой. Поэтому в любой момент игры у нас будет список краткосрочных целей/заданий, которые нужно выполнить. К примеру, к нам может обратиться с предложением некий влиятельный персонаж — политик, звезда шоу-бизнеса или криминальный авторитет. Если выполнить предложенное задание, это может принести различные бонусы — деньги, влияние или новые возможности в игре. Достигнув одной из целей, игрок "открывает" для себя другие и при этом может "закрыть" некоторые из старых. Когда и каким образом выполнять задачи — определяете вы сами. Авторы утверждают, что выполнение этих квестов станет поворотным моментом в игре — в итоге именно по ним будет определяться "профиль" нового президента.

Ну и если все это кому-то кажется недостаточным, разработчики предлагают нам на выбор два стиля игры. Один из них предназначен для новичков — игрок осуществляет общее руководство процессом и наблюдает за развитием событий, не вмешиваясь в происходящее. Другой вариант — контролировать все до мельчайших деталей; на этот случай предусмотрено множество опций и возможностей. Ваше непосредственное вмешательство может иметь большой эффект; порой от него зависит, будет ли акция удачной или же провалится. С другой стороны, погрязнув в местных разборках, вы оставите без присмотра другие части империи.

Приколы нашего городка

Игра начинается в одном из маленьких городков Новистраны, где у будущего президента есть только маленькая штаб-квартира и один верный помощник. В "родном" городе у игрока нет конкурентов в политической борьбе. А когда партия окрепнет, можно будет попробовать свои силы и в других городах.

Непосредственно под нашим контролем находится 9 человек, включая кандидата в президенты. Каждого из них можно использовать для выполнения разных поручений и задач. У каждого персонажа есть "ум", "сила" и "харизма". Умения и характеристики персонажей растут по мере того, как они выполняют ваши задания. Пока неясно, как происходит набор людей в партию, но зато известно, что их можно будет из партии исключать. Но здесь есть тонкий момент — с кем-то игрок может "побрататься". В этом случае персонаж будет сто-





▲ Наемный убийца. Надежно, недорого.



▲ У каждого жителя Новистраны — свои привычки. Некоторые любят подраться.

процентно верен лидеру партии, и исключить его нельзя. Конечно, можно избавиться от названного брата классическим путем — "заказать" его киллеру. Но если о таком поступке станет известно, репутация лидера сильно пострадает.

Метод кнута и пряника

Взаимодействие с большим и сложным миром осуществляется через четыре типа действий — сбор информации, общение с компьютерными персонажами, массовые акции и специальные мероприятия. Сбор информации — тут вроде бы все понятно, знание — сила, чем больше знаешь о конкурентах, тем проще тебе живется. Следующим номером идет общение с персонажами. Ясно, что в политическом симуляторе без этого не обойтись. Диапазон действий широк: каждого персонажа можно будет убедить, запугать, подкупить, предложить ему дружбу или даже загипнотизировать. В ходе разговора игрок будет нажимать на кнопки с символами желаемых тем — "деньги", "счастье", "страсть", "месть" и так далее. Некоторые разговоры будут достаточно простыми — "убей конкурента — получишь деньги", тогда как в других диалогах используется пять или более тем. Собрав информацию о собеседнике, можно легко контролировать ход разговора и выбирать нужные темы; удачный исход разговора будет зависеть от вашей харизмы.

Массовые акции — действия, в которых принимает участие большое число сторонников. Сюда относятся митинги, демонстрации и бунты. Одним словом, обычные политические приемы.

Специальные акции. Набираем небольшую группу людей "по интересам", поручаем им совершенно специфическую задачу, любуемся результатом. К примеру, если игрок захочет организовать беспорядки в каком-либо районе, ему придется собрать там банду отморозков. Устроить саботаж на электростанции, подложить бомбу в автомобиль, инициировать беспорядки футбольных фанатов — все это потребует тщательной подготовки соответствующей "специальной акции".



▲ 50 городов — и все разные. Игра совершенно безумных масштабов.

В игре около 150 возможных действий. Многие из них можно совмещать. Полученное таким образом число сочетаний огромно! Например, если совместить митинг и специальный репортаж, то эффект от митинга будет гораздо больше; три отдельных забастовки на разных предприятиях позволят организовать общенациональную забастовку — ваши возможности устремляются в бесконечность.

Секс и насилие

Понятно, что разработчики не могли игнорировать тот факт, что политическая борьба часто ведется грязными и даже кровавыми методами. Поэтому в игре будет насилие — мелкая уголовщина, теракты и заказные убийства. Вот что по этому поводу говорит Демис Хассабис: *"Не обязательно видеть, как нож перерезает сонную артерию, чтобы представить, что кого-то убрали. Демонстрация каждого акта насилия в деталях — не лучший метод"*. Иными словами, кровищи мы не увидим. Кроме того, насилие, хотя и является действенным методом, но при этом может иметь серьезные последствия для игрока. В частности, ваши методы политической борьбы могут не понравиться президенту и очень расстроить его секретную полицию... Авторы не то чтобы убеждают нас отказаться от кровопролития, но обещают, что сбор компромата (например, фотографий конкурента в компании обнаженных девочек) может стать веским аргументом в борьбе.

Когда?

Elixir Studios уверяют, что работают день и ночь, для того чтобы выпустить игру в сентябре. Но поскольку они точно так же работали, чтобы игра вышла в 2000-м, я не слишком надеюсь увидеть Republic одновременно с желтыми листьями. Хотя — кто знает. Вдруг Демис прочитает наш материал и устыдится своей медлительности.

Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ ОБЗОРЫ



Ведущий рубрики: Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Обзор игры "Скорая помощь 1": Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

Extreme PaintBrawl 4

Жанр:	Почти 3D Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	Activision Value
Похожесть:	Extreme PaintBrawl 1-3
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Подчас диву даешься, какие игры добираются до четвертых частей! Впрочем, если взглянуть на название, то все становится на свои места. Paintball на Западе — не развлечение для избранных, а вполне обычный способ убить время и получить от этого удовольствие. Естественно, ничего стоящего при таком раскладе добропорядочные игроки увидеть не могли. А как искусно разработчики замаскировали свою халтуру! Игра встречает нас нагромождением менюшек, призванных продемонстрировать наличие менеджмента (видимо, даже разработчики помнят о потраченных на шарики сбережениях). Предлагается накупить себе в команду игроков с различными параметрами, снарядить их всевозможными фидерами (не путать cl..) и дополнительными комплектами шариков. После сей нехитрой операции выбираем тип игры (все — от стенки на стенку до захвата флага) и... Дальше начинается, как вы уже догадались, сама игра... Вот ее как раз лучше вообще не видеть. Модельки — прямиком из первой "Кваки", ландшафты (их 12), видимо, собственной выделки, но смотрятся не лучше. Кстати, пресловутые параметры игроков ни на что не влияют — один здешний искусственный дебил просто не в состоянии попасть по другому искусственному дебилу, стоящему в двух метрах от него! В общем, халтура в чистом виде — я бы сказал, образцовая. Что здесь делает Activision — ума не приложу. Хотя, опять же, если вспомнить о популярности темы и недавних кошмарах геймера вроде Secret Service...

Рейтинг: 2,5

Navy Seals

Жанр:	Почти 3D Action
Издатель:	ValuSoft
Разработчик:	ValuSoft
Похожесть:	Vietnam 1/2
Системные требования:	PII-300(PII-350), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет, естественно
Сколько CD:	Один

Ну никак не могут ребята из ValuSoft пропустить очередной блок кратких обзоров в "Мании". Уж больно им нравится, как красноречиво мы опускаем их новые шедевры. И что самое удивительное, с каждым разом они искренне стараются предоставить нашему вниманию еще более отстойный продукт, чем прежде. Так сказать, превзойти самих себя.

Получается, ничего не скажешь. Правда, Navy Seals даже нельзя назвать знатным словом "отстой" — это будет слишком (подчеркиваю: слишком) большой честью для него. Это скорее альфа-версия отстоя. Если раньше "3D Action от ValuSoft" сопровождали хотя бы две-три композиции какой-нибудь малоизвестной и, естественно, отстойной группы, то сейчас и от этого лакомства разработчики решили отказаться. Уровни нарисованы задней пяткой какого-то животного, а до таких мелочей, как западающие в стены враги, вообще никому дела нет. Единственное, что умеют оппоненты (кроме пресловутых западаний в стены) — стрелять и умирать. Да и то — делают это лишь благодаря полумертвому, никому не нужному, но все же коммерческому движку (LithTech 1.0). В общем, напрашивается фраза из известного кинофильма про Джея и его молчаливого друга Боба: "Я обалдеваю, ребята, вы уже и стараться бросили, да?". Точнее и не скажешь.



Рейтинг: -273 по Цельсию

Pac-Man All Stars

Жанр:	Аркада
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Infogrames
Похожесть:	Pac-Man
Системные требования:	PII-300(PII-350), 32(64)Mb, 8(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один



Мода переделывать классические аркады, помоему, никогда не пройдет (вспомнить хотя бы Activision с ее Asteroids). Вот она, сила имени! Что интересно, Pac-Man All Stars "ремейком в 3D" можно назвать лишь отчасти — это, скорее, "вариация на тему". Итак, есть несколько персонажей — все из семейки западного колобка (миссис Pac-Man и т.д.); есть набор разнообразных уровней, по которым они должны промчаться. Каждый уровень представляет собой некую территорию (болото, равнина), где растут странного вида цветы. Каждый цветок при прикосновении извергает семена (от перевозбуждения, не иначе), которые, попав на землю, мгновенно перевоплощаются в горошины — которые так любит вся семья Pac-Man'ов. И вот они, расталкивая друг дуга, уже несутся собирать драгоценные горошины. Кто больше наберет (на каждом уровне установлен лимит), тот и победитель! Лишь немногочисленные и безобидные нынче касперы (приведения, то бишь) пытаются помешать счастливой горохоядной семье нормально оторваться на уикенде. В целом, довольно увлекательно и с душой, но со временем надоедает. Понятно, что при такой концепции наличие мультиплеера вполне оправдано.



Рейтинг: 6,5

Spider-Man: The Movie

Жанр:	Action/Arcade
Издатель:	Activision
Разработчик:	Gray Matter
Похожесть:	Spider-Man
Системные требования:	PIII-550(PIII-800), 64(256)Mb, 16(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два



Игрушка по очередному блокбастеру — давно не новость, а весьма прибыльное дело. Все уже давно привыкли к низкому качеству оных, в том числе и сами разработчики. Ну в самом деле, не станут же фэны отказывать себе в удовольствии поиграть за любимого героя, пускай и состоящего из двух полигонов... И в этот раз ничто не предвещало "беды". Откровенно тупой фильм, созданный кучкой спецов по эффектам в свете прошлогоднего успеха X-Men с четким прицелом на детей, приходящих в эйфорическое состояние от одного только взгляда на обложку любимого комикса, и, естественно, родителей, которых те затащат в кино любой ценой. А чтоб взрослым жизнь совсем медом не казалась — состряпали игрушку с одноименным названием, да еще и разом под все основные платформы (PS2, PC, GameCube, Xbox). Типа, чтоб родителей совсем без выбора оставить, — ведь теперь отмазы вроде "У нас дома только компьютер!" не прекратят рев обиженного чада! В общем, в бизнесе не место творчеству — только холодный расчет. Но в этот раз вышло иначе.



Spider-Man: The Movie вполне можно назвать лучшим открытием первой половины 2002 года. Действительно, впервые игра, сделанная под "горяченький фильм", не отдает откровенной халтурой и — о боже! — имеет все шансы понравиться обычному игроку. Gray Matter всегда добросовестно отрабатывали свои деньги (Return to Castle Wolfenstein) и знают толк в играх. В Spider-Man: The Movie есть все, что может заинтересовать рядового любителя экшенов: хорошая графика, ураганный экшен (десятки различных комбо, отличный motion capture), солидная доля оригинальности (есть уровни как внутри зданий, так и снаружи — в городе), киношность всего происходящего, великолепные ролики (и видео, и скриптовые), забойная музыка, отличный дизайн уровней и... стильный персонаж. Даже не знаю, как это удалось разработчикам, но главного героя они "отработали" на полную. Все его паутинные экстра-способности нашли должное применение в геймплее. Именно благодаря им игра так выделяется на фоне остальных представителей жанра — чего только стоят здешние stealth-action уровни! Оду творению Gray Matter можно было бы петь еще долго, если бы не череда больших "НО". Первое, что портит солидную долю удовольствия от игры, — это камера. Тут народная любимица Лара даже в сравнение не идет. Второе — дикая сложность процесса. Некоторые уровни приходится переигрывать десятки раз. И третье — сюжет. Разработчики слишком резво проскакали по событиям фильма, и игра в результате воспринимается как некий набор не связанных между собой эпизодов, из-за чего очень страдает атмосфера. Имеем три солидных минуса — отсюда и рейтинг. Хотя Spider-Man: The Movie, несомненно, сможет подарить вам несколько приятных дней, но едва ли надолго запомнится.

Рейтинг: 7,0

Пластилиновый сон

Жанр:	Квест
Издатель:	1С
Разработчик:	Avalon Style Entertainment
Похожесть:	Neverhood, Операция "Пластилин"
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(128)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два



Пластилиновый квест — давно не новость для России. Уж не знаю, то ли гениальный Neverhood так запал в душу отечественному геймеру, то ли у нас в стране просто всеобщая национальная любовь к пластилину еще со времен шедевров вроде "Пластилиновой вороны" и "Падал прошлогодний снег"... Так или иначе, но квест "Операция "Пластилин", вышедший в прошлом году, в этом получает достойного преемника. От того же издателя, что немаловажно — значит, тема пользуется успехом.

Шесть уровней, шесть разных снов должен пройти главный герой Руфф, дабы собрать воедино осколки Кристалла Сновидений, без которого мир снов превратится в обитель хаоса. Всего около 40 локаций и простенькие головоломки, встречающиеся тут и там. В целом, "Пластилиновый сон" мало отличается от своего прародителя, а кое-где даже ему проигрывает. Обе эти игры страдают от одного — недостатка юмора. Нет, оный, конечно же, присутствует, но его количество и качество оставляют желать лучшего. Да и главный герой "Сна" вряд ли может тягаться с обаяшкой из Neverhood. Но, как говорится, на безрыбье...



Кстати, "Пластилиновый сон" имеет виды на западную аудиторию — там игра выйдет под названием Clay Dreams.

Рейтинг: 7,5

Скорая помощь 1 (Emergency Room)

Жанр:	Врачебный симулятор
Издатель:	Новый диск
Разработчик:	Новый диск/Legacy Interactive
Похожесть:	Life and Death
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Об этой игрушке можно сказать много добрых слов. Одно то, что это — симулятор реальной врачебной практики, уже вызывает интерес. А любители что-нибудь отрезать или пришить, я думаю, не пройдут мимо игрового лотка.

Вы — молодой ординатор, прибывший в больницу на практику. Получив краткие объяснения относительно сути предстоящей работы, вы приступаете к делу. К вам привозят больных с самыми различными заболеваниями и травмами — от банальной стенокардии до ножевых ранений и удара током, полученного при падении на рельсы. Игра идет в реальном времени, и если вы будете медлить с диагнозом и лечением, пациенты нач-



нут жаловаться, а некоторые в знак протеста умрут прямо у вас на столе. Для диагностики и лечения есть специальные наборы инструментов. Можно снять ЭКГ, сделать рентген, взять кровь на анализ, да и просто — послушать пациента фонендоскопом и осмотреть зону поражения. Если вы уверены в своем диагнозе — начинайте лечить. Чем и как — понять без специального образования довольно сложно. По крайней мере, поначалу. Откуда студенту, скажем, экономического вуза знать, что при остановке сердца от удара током надо мгновенно провести дефибрилляцию, и только потом втыкать капельницы и делать уколы?

От того, насколько действенен ваш способ лечения, зависит судьба не только пациента, но всей ординатуры в больнице, находящейся, кстати сказать, на грани закрытия. Можно действовать наугад (не советую!), а можно и с помощью подсказок компьютера. Не одной смекалкой жив человек, знание — сила, а промедление — смерти подобно. Поэтому тем, кому больше нравится быть врачом, чем гробовщиком, рекомендую активно пользоваться электронной энциклопедией болезней — благо, на время копания в терминах и способах лечения время приостанавливается. Но даже она не всегда помогает разобраться со множеством приборов для диагностики и лечения. Будьте готовы к тому, что не все пациенты оживут под вашими манипуляциями, и пытаться "не терять" некоторых придется по несколько раз, воскрешая их с помощью магической операции Load.



Кроме угрызений совести, вам обеспечены и нагоняи от всех, кто стал свидетелем вашего непрофессионализма. Почему-то каждая медсестра считает своим долгом сообщить, какой вы кретин, а главврач так и вовсе готова порубить вас на мелкие кусочки и спустить в унитаз. В игре около 1000 видеороликов, так что — наслушаетесь всякого. Впрочем, если вы все сделали правильно, вас похвалят — и пациент, и главврач, и куратор.

Действие игры максимально приближено к реальности. Разработчики хоть и не давали клятву Гиппократа, но сделали все, чтобы вы не смогли просто так отделаться от пациента. Так что кое-какие болезни и раны лечить вы в итоге научитесь — хотя поначалу ваш путь пройдет по трупам. Но, думаю, не стоит впоследствии применять полученные знания на окружающих — они вряд ли останутся вам благодарны.

Рейтинг: 8,5

Хичкок. Последний дубль

Жанр:	Квест от Wanadoo
Издатель:	1C/Wanadoo
Разработчик:	Nival Interactive/Arxel Tribe
Похожесть:	Все квесты от Wanadoo (Necronomicon, Dracula 2)
Системные требования:	PII-300(PII-450), 64(128)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Локализация Alfred Hitchcock — The Final Cut. Кажется, парочка Arxel Tribe и Wanadoo никогда не устанет лепить бюджетные квесты, как и ValuSoft — экшены. На этот раз покусились на Хичкока! Даже лицензию у Universal взяли. Ну, естественно, это все только для вида — для громкого имени и не более.

Сюжет, родившийся в плоских извилинах сценаристов Arxel Tribe, рискует переступить все известные границы дебилизма. К частному детективу Джозефу Шемли обращается племянница некоего крупного магната. Дядька, истинный фэн Хичкока, совсем выжил из ума и затеял съемки фильма по мотивам произведений великого мастера прямо на территории своего поместья. Но вот беда: все уже было готово, как вдруг вся съемочная группа таинственно исчезла... Инопланетяне, блин, прилетели! Нет, ну надо же такое придумать! Вообще, вся игра высосана из пальца, а движок и вовсе позаимствован у "Казановы". Глупость происходящего может сравниться лишь с тупостью диалогов, которыми игра не то чтобы пестрит — но напичкана изрядно. Впрочем, чего-то стоящего никто и не ждал. В качестве компенсации обещают воссоздание нескольких сцен из фильмов мастера. Оно вам надо?



Рейтинг: 3,5

Фантасмагория

Жанр:	Квест
Издатель:	Soft Club/Sierra On-Line
Разработчик:	Дискус/Sierra On-Line
Похожесть:	Gabriel Knight 2
Системные требования:	486-66(PII-300), 8(32)Mb, 1(4)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Семь



Трудно и одновременно приятно начинать писать обзор (пускай и краткий) этой замечательной игры, вышедшей — страшно подумать! — целых СЕМЬ лет назад. Но есть у нас радостный повод для этого. Дышите глубже, ибо легенда ужасов — Phantasmagoria — пришла в Россию! Благодарить за это нужно компании Дискус и Soft Club, которые взялись за весьма и весьма рискованное дело — локализацию древней игры. Полная русская версия... все семь дисков, спустя семь лет. Phantasmagoria — настоящая классика компьютерных ужасов от небезызвестной Роберты Уильямс. Один из первых видеоквестов, подкрепленный бюджетом в четыре миллиона долларов (для индустрии 1995 года — огромные деньги). Простенькая завязка (супружеская пара покупает старинный замок) и драматический, совершенно не голливудский финал... Конечно, сегодня Phantasmagoria выглядит несколько комично: простенькие компьютерные декорации, устаревшая графика, 16-битный цвет... Но, что удивительно, это нисколько не мешает играть. Атмосфера полностью поглощает играющего и, держа в постоянном напряжении, доводит до финала. Диск сменяется диском, разговор — разговором; оторваться невозможно. Громадный успех оригинала сподвиг Sierra On-Line на создание продолжения, но технологически более совершенная Phantasmagoria 2 вышла куда менее впечатляющей в плане атмосферы.



Кстати, локализация вышла весьма достойной. Несмотря на плохую синхронизацию речи с движениями губ (что и понятно — не переснимать же видео под русские фонемы!), стоит отметить грамотный подбор актеров и перевод всей (!) графики в игре (книги, таблички и т.п.). В общем, не проходите мимо! Со своей же стороны выражаю надежду, что мы увидим также второе рождение Phantasmagoria 2 на русском языке.

Рейтинг: 9,5

Пятнистая Рысявка (Rysiavka@hotmail.com)

The Elder Scrolls III: Morrowind

Пока пылает жар в груди,
Пока рука тверда,
Пока сияет впереди
Счастливая звезда,
Пока горит твоя заря
И горизонт открыт,
Не трать, товарищ, время зря:
Устраивай свой быт!
И.Иртеньев
"Вступающему в жизнь"

Жанр:	RPG
Издатель:	Bethesda Softworks
Разработчик:	Bethesda Softworks
Издатель в России:	1С
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Daggerfall
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 900MHz, 256Mb, 64Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.elderscrolls.com

Далеко на северо-востоке империи *Тамриэль* лежит вулканический остров *Варденфел*, по-эльфийски — *Морровинд*. Когда-то тут жили гномы, но потом извержение вулкана уничтожило их народ. Остров постепенно заселили эльфы, а четыре века назад он стал частью Империи. Вокруг действующего вулкана в центре бушуют красные песчаные бури, а ближе к побережью расположены около тридцати больших и малых городов. На Варденфел Империя ссылает преступников.

Третья часть саги Elder Scrolls начинается с момента, когда наш герой — рожденный в тюрьме сын неизвестных родителей — прибывает сюда на поселение.

Какой пейзаж!..

При взгляде на этот остров захватывает дух. Причудливо изогнутые деревья, переплетение света и теней, конусы и арки непривычных глазу архитектурных форм создают колдовской мир замечательной красоты. Несмотря на нарочитую сдержанность цветовой гаммы — в ней превалируют неяркие сероватые тона, — несмотря на то, что большую часть времени вы будете видеть Морровинд в сумерках или проводить время в скудно освещенных подземельях, этот мир пленяет. Дизайнерам Bethesda во главе с Майклом Киркбрайдом удалось создать игру, которую можно смело можно поставить рядом с такими шедеврами компьютерной графики, как Myst III или realMyst.

Внешняя красота дополняется тщательной проработкой мельчайших деталей, что придает всему происходящему невероятную достоверность. Если оглянуться, то можно увидеть, как вслед за бредущим по воде героем расходятся круги. Не только солнце движется по небу, но и тени на земле медленно ползут слева направо. Блики факелов играют и бегут по обнаженному клинку. Ныряя в море, можно найти на дне жемчужные раковины. А по земле скользит тень от пролетающей мимо птицы. Таких мелочей в игре десятки. Кажется, что это слишком хорошо, чтобы быть правдой!

Тысяча жизней аватара

Вселенная Elder Scrolls всегда славилась абсолютной свободой для игрока. В ней вы вольны жить так, как пожелаете. Можно спасать мир от страшной болезни *корпрус* или копить сокровища, делать карьеру или собирать книги, строить себе замок или просто путешествовать. Сюжетная линия, конечно, никуда не делась — но гвоздями вы к ней не приколочены и при желании можно пренебречь ею вовсе. Хотя, естественно, за поступки или отсутствие таковых придется отвечать — финал игры целиком зависит от ваших действий.

Ступив свободным человеком на землю острова, вы получаете письмо к некому *Кассиусу*, проживающему на севере в городе Бальмора. Доставка послания адресату — это завязка сюжетной линии. Кассиус предложит вам примкнуть к организации имперских шпионов — Blade, и в случае согласия будет давать вам разные поручения. Сроки выполнения квестов не ограничены, но стоит помнить о том, что эпидемия *корпруса* распространяется беспрерывно. Мир накрывает туча, и он становится темнее. Так что совсем пренебрегать сюжетом не стоит, тем более что задания интересны и не слишком обременительны. В первую очередь это сбор сведений у рассеянных по острову шпионов. Награда за выполнение миссий — ваш рост


▲ Эти летучие блохи — главный вид транспорта в игре.

в организации. Кроме того, Кассиус предоставляет вам для житья и складирования багажа свой дом и время от времени дает деньги.

Делать карьеру и получать квесты можно не только у Blade. Одна из изюминок игры — интереснейшая система гильдий. На Морровинде есть семь гильдий: бойцов, магов, воров, Имперского Легиона, Имперского Культа, Церкви и Гильдия убийц — Мораг Тонг. В последнюю может вступить только темный эльф, все прочие открыты для представителя любой расы. Членство в гильдии дает возможность карьерного роста и получения множества дополнительных услуг: вам станут доступны эксклюзивный тренинг, закрытые магазины, продажа и изготовление заклинаний и магических вещей. Маги обеспечат вам мгновенную телепортацию в другие города, где есть филиалы гильдий. Путешествовать, кстати, придется очень много. Другие способы перемещения — пешком, на корабле или на гигантских блохах — *Slit Striders*.

В каждой гильдии есть десяток карьерных ступеней с соответствующими названиями. К примеру, у воров это выглядит как *"жабоглазый"-"мокроухий"-"лапоногий"* — и так далее. Чтобы достичь высокого ранга, надо соблюсти два условия.

Во-первых, три важные для данной гильдии умения героя (например, у воров это умение красться, акробатика и воровство) должны быть выше определенного уровня. А во-вторых, нужно выполнять задания гильдии. Увы, в отличие от Daggerfall, где вы могли отклонять любые предложенные квесты, пока не найдется задание по вкусу, здесь выбора у вас нет. Зато время на выполнение не ограничено. Многие квесты требуют смекалки и воображения. Например, найти некую часовню нельзя иначе как путем... утопления себя, любимого, в городском канале! Венец карьеры везде разный. Скажем, в Гильдии магов и Гильдии бойцов можно убить тех, кто их возглавляет, чтобы самому стать на вершину иерархической лестницы.

Стоит вам вступить в какую-нибудь гильдию, как вы тут же будете втянуты в водоворот междоусобиц и личных разборок — ибо часто интересы этих бюрократических организаций прямо противоположны. Например, бойцы попросят вас вернуть шифровальную книгу, которой завладели воры. Если вы член обеих Гильдий, то, узнав, что сведения в книге нужны для передела рынка наркотиков, вы окажетесь перед выбором. Добром книгу получить нельзя, а если убить или обокрасть ее владелицу (последнее — скорей из области фантастики), вас тут же исключат из воровской Гильдии. А, скажем, одно из первых заданий Имперского Культа — перебить убийц Мораг Тонг.

Для тех, кому не хватит карьерных проблем в семи гильдиях, на Морровинде имеются еще шесть эльфийских Домов. Дом *Редоран* — это воины, поддерживающие церковь, *Телванни* — независимые колдуны-феодалы, а *Хаалу* — торговцы и ремесленники, тесно связанные с воровской Гильдией. Шестой дом с его сепаратистскими настроениями вообще стоит вне закона. Успешная карьера в клане сделает вас владельцем собственного замка!

Кроме заданий от гильдий, кланов и сюжетных квестов, за каждым поворотом дороги вас ждут встречи с NPC, которым нужна ваша помощь. По горным дорогам бродят девицы, драгоценности которых похитили разбойники, в шахтах томятся рабы (*Вварденфел* — единственное место в Империи, где сохранилось рабство), к вам будут обращаться с просьбами отнести письма и помочь преодолеть опасный путь. В принципе, эти квесты можно и не брать — плата за услуги редко оказывается адекватной затраченным усилиям. Но жизнь это разнообразит, и если вам наскучит быть на побегушках у своей гильдии...

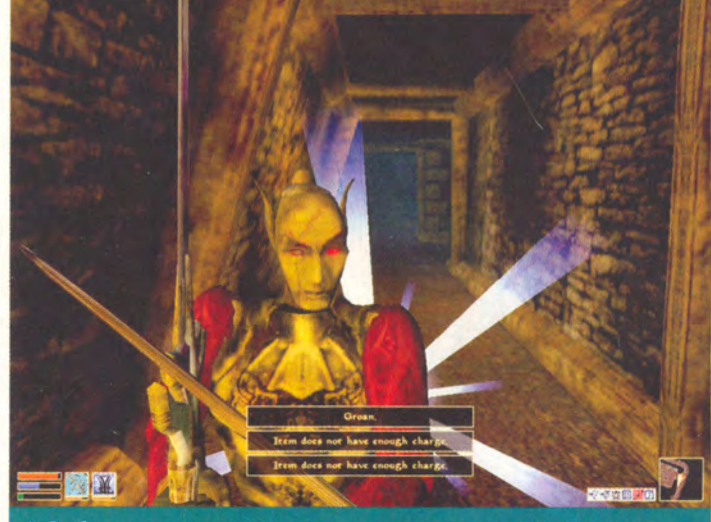
Качалка

Традиционных очков опыта, то бишь экспы, в Elder Scrolls нет вообще. Ролевая система здесь базируется на росте умений. Герой щедро наделен разнообразными навыками — их в игре двадцать семь. Уровень владения каждым скиллом выражается цифрой от одного до ста. Навыки растут, когда вы ими пользуетесь — как это было и в Daggerfall. Успешно наложенное заклинания *Heal* поднимает умение *Restoration*, бег помогает прокачивать атлетику, а прыжки и плаванье — акробатику.

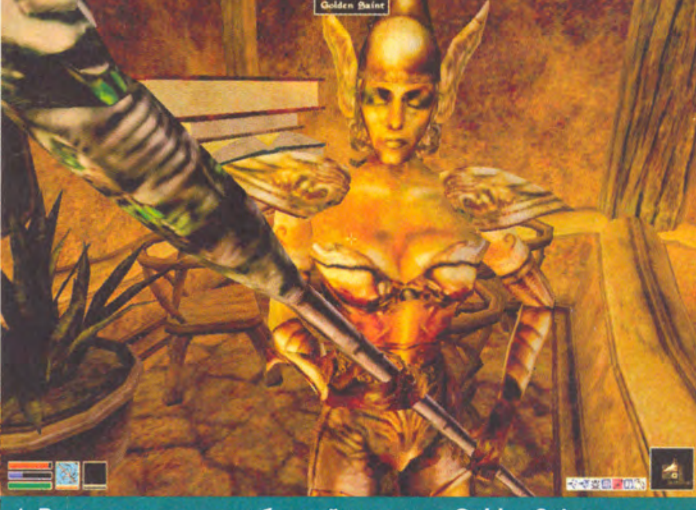
При генерации персонажа вы выбираете пять главных умений и пять вторичных. Они изначально развиты до двадцати-тридцати процентов. Остальные семнадцать скиллов вы получаете в зачаточном состоянии, выраженном гордой цифрой пять процентов. Конечно, эти навыки тоже влияют на игру — умение торговаться или ораторское искусство всегда пригодится. Но переход на очередной уровень происходит только тогда, когда ваши главные и вторичные умения вырастают в сумме на 10 очков (в любой комбинации). К счастью, подсчитывать очки не надо — во-первых, есть экран статистики, а во-вторых, после набора десятого очка выскакивает окошко с предложением помедитировать. После отдыха вы перейдете на следующий уровень и сможете повысить три из восьми характеристик (силу, интеллект, волю, скорость, проворство, выносливость, обаяние или удачу).

На сколько очков вырастет каждая — определяется коэффициентом, который показывает, насколько интенсивно пользовались вы этим качеством. К примеру, напряженные бои и атлетические упражнения поднимают силу, а разговоры и торговля — обаяние.

Для быстрого роста героя надо правильно выбрать первичные и вторичные таланты. Берите то, что будете использовать и что легко нарастить. Вот пример, как можно добиться стремительного прогресса, прокачивая магические умения. На севере города Бальмора стоит храм с часовней. Заплатив пять монеток и помолившись, можно бесконечное число раз восстанавливать запас маны. Утыкаемся носом в стену (чтобы адсорбировать ману) рядом с ал-



▲ Заброшенные города гномов заселили эльфы. С весьма мерзким характером.



▲ Вот такую даму с дубинкой по имени Golden Saint вы можете призвать себе на помощь. Разумеется, если хорошо владеете магией.


▲ Герой намеренно не парирует удары: пусть укусы гуара портят доспехи, зато наши Heavy Armor и Block растут на глазах.

тарем и, подпрыгивая (поднимает акробатику), начинаем лупить по стене каким-нибудь дешевеньким заклинанием. Потратив ману, восстанавливаем ее у алтаря. Повторяем энное число раз. В зависимости от выбора спелла *Destruction*, *Restoration*, *Mistizism* или другие школы магии растут как на дрожжах. Вместе с акробатикой. Когда вы возглавите Гильдию магов, неумные последователи создадут школу прыгунов...



Таким образом можно скакнуть на следующий уровень минут за десять реального времени. Как только прыжки у стены вам наскучат — подпрыгивая на бегу (растут атлетика и акробатика) и бренча тремястами фунтами доспехов, отправляйтесь на поиски настоящих приключений. Эх... а я-то наивно надеялась, что повсеместно распространенный в Daggerfall манчкинизм разработчики безжалостно вздернут на рее...

Не зарежем — так файерболами закидаем

Не менее половины умений персонажа составляют боевые навыки, и это неспроста. Сражения — важнейшая часть игры. Система боя отличается от той, что была в Daggerfall (хотя сражения по-прежнему проходят в реальном времени). Там игрок рисовал траекторию меча, двигая мышью по коврику. Теперь у нас всего три вида ударов — рубящий, колющий и режущий. Их сила зависит от того, как долго вы держите кнопку мыши. У каждого оружия есть свой радиус поражения и оптимальные удары. Скажем, попытка зарубить противника копьем ни к чему хорошему не приведет — копьем надо колоть, о чем вы догадаетесь посмертно. Можно включить опцию автоматических ударов — компьютер за вас посчитает, как лучше управиться против данного врага с данным оружием. Но это, ей-богу, скучно. Кстати говоря, визуально оценить нанесенный врагу ущерб невозможно — его внешний вид никак не меняется даже при последнем издыхании.



▲ Любители почесать языком встречаются повсюду. Этот окопался на крыше здания.


▲ Чееерный вооорон... Cliff Racer — самый распространенный монстр в игре.

Использовать в бою магию чертовски неудобно. Дизайнеры посчитали, что кастование заклинаний требует свободных рук — поэтому надо сначала убрать оружие, шарахнуть по врагу спеллом, а после снова достать клинок. Естественно, враг не будет вежливо ждать, пока вы вдоволь наколдуетесь, и по-быстрому распишет вас под хохлому. Но дело приобретает совсем иной оборот, если вы стали грандом в магии. Тогда можно призвать себе на подмогу пару монстров — и пусть с врагами разбираются Golden Saint или големоподобный штормовой атронах, а вы будете наслаждаться зрелищем, левитируя в безопасности под потолком.

Магии в игре много, хорошей и разной. Есть заклинания на все случаи жизни: лечение и защита, созывание существ и боевая магия, дыхание под водой и полет. Если вас не устраивают стандартные спеллы, мастер гильдии поможет вам собрать свои собственные. Чтобы ускорить обучение, в спеллы для прокачки магических навыков стоит включить несколько эффектов от разных школ магии. Помните, как в Daggerfall — лечит, калечит, лампочку зажигает? И стоит все это одну единичку маны. Вот такие комбинации и надо изготавливать по заказу.

Волшебная фауна Вварденфела

Остров населяют в основном рептилии и экзотические насекомые, а также их причудливые гибриды. Выглядит этот зоопарк весьма оригинально. Можно встретить гигантских рогатых жуков и огромных летучих блох, птеродактилей разных видов и их наземных зубастых собратьев. Время от времени по небу проплывает гигантская блоха с голубым воздушным пузырем на брюхе, а по скалам бежит ее тень... Конечно, на Морровинде есть и "гуманоидные" монстры — разбойники, скелеты и призраки, гоблины *крикуны*, демоны *дреморы*, *огненные* и *штормовые атронахи*, похожие на големов. Многие из них обладают магическими свойствами.

AI супостатов в глаза не бросается, но иногда признаки жизни подает: так, ящерообразные птицы предпочитают атаковать скопом именно в тот момент, когда на героя набрасывается какая-нибудь наземная тварь. А дреморы ловко кастуют на себя коконоподобные магические щиты.

Часть существ находится в игре постоянно (чтобы закрыть слабому герою доступ в большие подземелья), а часть генерится случайным образом. Сила последних зависит от уровня персонажа, поэтому всегда можно рассчитывать на интересные поединки с достойными противниками. Кстати, цена трофеев тоже связана с прокачанностью вашего альтер-эго — чем дальше, тем более дорогие и редкие вещицы будут вам попадаться.

Путь меча

Ваши доспехи составлены из нескольких частей. Поножи, кираса, наплечники, рукавицы и прочие предметы могут быть самого разного качества — железные, костяные, стальные, двемерские, хитиновые и, наконец, самые легкие и прочные — даэдрические. Красный даэдрический щит визуально отличается от желтого двемерского, а замена любой части обмундирования немедленно отражается на внешнем облике героя. Очень красиво сделано оружие — по клинку даже скользят световые блики.

Как и в Daggerfall, предметы экипировки быстро снашиваются и ломаются. Их можно чинить у кузнецов за приличные деньги или ремонтировать самолично. Навык *Armorer* является одним из основных для гильдии бойцов. Правда, для этого требуется специальное снаряжение — молотки и все такое, что стоит денег, да и весит немало.

Доспехи можно заколдовать, вставив в них магический кристалл с заключенной внутри душой какого-нибудь существа. Самые крутые монстры попадаются в большие желтые кристаллы. Предмету с таким кристаллом можно придать три различных магических свойства. Ну и не стоит забывать вовремя чинить зачарованные доспехи и оружие: если предмет поломается, монстр вырывается на свободу.

Набор навыков типа "сделай сам" продолжает *алхимия*. В Morrowind, как и в Daggerfall, существуют сотни ингредиентов — грибочки и цветочки, жемчужины и крысиное мясо, прах нежити и сердца даэдр. Из всего этого можно изготовлять разнообразные снадобья на все случаи жизни — от дыхания под водой до вампиризма. Бутылки с зельями можно находить, покупать или варить самим. Такого рода кулинария требует владения

навыком алхимии и соответствующего оборудования: перегонной реторты и ступки с пестиком. Цена хорошего набора алхимика составляет около 4000 монет.

Как хорошо уметь читать

Основной источник информации в игре — разговоры с NPC. Диалоговая система **Morrowind** сродни той, что была в **Wizardry** или **Wizards & Warriors**. Есть два окна. В левом идет диалог, для продолжения которого вы выбираете ключевые слова из окошка справа. С течением времени количество тем вырастает до нескольких десятков. В **Wizards & Warriors** ключевые слова, о которых стоило спросить, отмечались в правом окне цветом. Тут таких подсказок нет, и чтобы не пропустить важный поворот беседы, говорить приходится обо всем и очень помногу — через пару дней это начинает ужасно утомлять. Ну а если вы не владеете свободно английским, поддерживать светскую беседу будет весьма затруднительно. В таком случае — ждите русифицированную версию игры от **"Акеллы"**. Труд, кстати сказать, титанический. По словам переводчиков, в **Morrowind** несколько мегабайт только диалоговых текстов.





▲ Этот замок — имперский. Но у вас при определенном стечении обстоятельств может появиться почти такой же.



▲ Улыбочку!

NPC — общим числом в тысячу! — общительны до навязчивости. При вашем приближении каждый обращается к вам с какой-нибудь репликой, приглашая вступить в диалог. Причем реплики не всегда вежливы или даже просто осмысленны. Можно услышать, пробегая мимо: "Говори быстро, у меня дела!". И так все время. Пейте феназепам, чтобы желание устроить массовую резню в городе не свело вас с ума. Кстати, с разговорами связан забавный баг: если во время начала диалога персонаж стоял к вам спиной, то всю беседу вы так и будете любоваться его затылком.

Кроме прочего, **Morrowind** — это игра-библиотека. Большинство книг написаны главным дизайнером **Daggerfall Тедом Петерсоном**. Не подумайте, что Тед пишет со скоростью десяти машинисток — просто книги обычно состоят из двух-трех страниц. Манускрипты попадаются почти в каждом доме. Есть трактаты по истории и боевым искусствам. Вас просветят насчет метафизической разницы между *аэдрами* и *даэдрами* и расскажут про диалектику неподвижности и движения. Чтение книг — это больше, чем просто развлечение: знакомство с содержанием многих поднимает на единичку тот или иной навык.

Кому зайца?

Покупка и ремонт доспехов, тренировки и создание спеллов требуют денег. Много денег. Удивительно, но от дефицита средств страдает не только герой, но и все купцы в игре! Грошовые сделки на первых порах проходят гладко, но когда цены трофеев возрастают до 5000 монет и выше, сбыть их становится настоящей проблемой. В ход идут запутанные и весьма утомительные комбинации: вы скупаете у торговца его товар, чтобы полученные от вас же деньги позволили ему приобрести ваш дорогостоящий трофей — а затем распродаете ненужное барахло по соседним лавочкам.

Цена товара напрямую связана с отношением к вам продавца. Отношения улучшаются при каждом успешном акте торговли. На практике из этого выходит целый анекдот: прежде чем перейти к обсуждению серьезной сделки, надо продать по одной пятьдесят стрел для лука. Зато продажа полусотни стрел в розницу сэкономила мне при покупке даэдрического щита больше 1000 монет.

При торговых операциях на значительные суммы надо отчаянно торговаться. Во-первых, это заметно влияет на цену, а во-вторых, позволяет прокачивать такие важные для общения с NPC характеристики, как *Speechcraft* и *Merchant*. Но торговаться надо аккуратно — каждый отказ продавца от предложенной сделки ухудшает его отношение к вам на единичку. И, что совершенно нелогично, — как только вы выходите из диалогового окна, отношения с продавцом снова скатываются на первоначальный уровень.

Лавки в **Morrowind**, в отличие от **Daggerfall**, работают круглосуточно. Для торговли оно, конечно, лучше. А вот с воровством нужно быть аккуратнее — у NPC прекрасное зрение и слух, и если вас застукают, то отнимут награбленное и заставят уплатить штраф. В худшем случае можно даже загреметь в тюрьму, где (о ужас!) взлелеянные вами скиллы начнут неуклонно падать. Но даже если вас и не поймают за руку, продать товар назад его же владельцу не получится. Опознав свою вещь, хозяин заявляет: "А, это мое!" — и просто забирает добро.

Мне на плечи бросается еж-интерфейс

Управление удобное, клавиши можно переопределить. Освоиться в игре помогают контекстные подсказки. Просмотреть все данные о характеристиках, состоянии и багаже героя позволяет удобный оконный интерфейс. Окошки, кстати, можно растянуть до нужного размера — эту возможность разработчики рекламировали как не встречавшуюся ранее ни в одной игре. Полезная, конечно, возможность, но лучше бы они емкость инвентори довели до нормальных величин. А то мой довольно сильный и весьма грузоподъемный персонаж мог тащить всего 350 фунтов, из которых 200 весила его собственная броня. Реалистично, но очень неудобно. Кроме того, чем сильнее нагружен герой, тем хуже он дерется, а в случае перегрузки просто отказывается двигаться с места. Непонятно, почему в **Morrowind** нет повозки с лошадью, которая так сильно облегчала жизнь в **Daggerfall**. Зато, в отличие от **Daggerfall**, золото ничего не весит, и кредитные письма исчезли из игры.

Такая полезная в других RPG вещь, как дневник, здесь почему-то выполнен в некогда модном литературном стиле "поток сознания". Туда заносятся все события, заметки, сведения и квесты. Спустя небольшое время дневник превращается в свалку, где сам черт ногу сломит. Есть, правда, алфавитный поиск по ключевым словам, но для этого надо железно помнить, как зовут двойного агента с непроизносимым эльфийским именем, которого вам поручили убить. Записи о выполненных квестах не стираются — что тоже мало способствует удобству навигации. Так что с самого начала игры рекомендую взять твердую копию блокнота, положить его рядом с ковриком для мыши и записывать — кто, куда и зачем вас послал. Поверьте, так удобнее.

Другой кошмар — карты местности. Порой они нарисованы так, что становится весьма трудно понять, что ждет вас за пригорком — симпа-

тичная лужайка или бездонная пропасть. А в больших подземельях, где при переходе из зала в зал требуется подзагрузка, карта рассечена на куски. То есть вы видите на плане только тот небольшой кусок локации, который подгружен в данный момент. Ориентироваться по таким лоскуткам страшно неудобно. Кроме того, на карте нельзя делать заметки! Это никуда не годится — поскольку тут и там встречаются NPC, которые просят выполнить тот или иной квест. Выполнить-то его несложно, а вот разыскать потом заказчика... Словом, осваивайте заодно профессию картографа.

Забагованный странник

В свое время **Daggerfall** получил от геймеров меткую кличку "Баггерфолл" — игры, равной ему по количеству багов, не знала история. Увы, как выяснилось, **Morrowind** тоже не свободен от ошибок. Самый частый сбой — неожиданный вылет в Windows или зависание, когда экран идет полосами, а компьютер реагирует только на всемогущий Reset. У меня **Morrowind** отказался идти на компьютере минимальной конфигурации. Игра благополучно инсталлировалась и запускалась, но вываливалась всякий раз при попытке свежеиспеченного героя выйти из трюма корабля. На машинах с конфигурацией ниже рекомендуемой игру лучше и не запускать — погибнете в неравной борьбе с тормозами.

В **Daggerfall** можно было зацепиться в прыжке за магазинную вывеску и зависнуть в самом прямом смысле слова. В **Morrowind** застревание осталось фирменным блюдом. Если вы застряли, подпрыгивайте и выкручивайтесь в разные стороны, пока не освободитесь. Иногда попасть в безвыходное положение вам помогают монстры или NPC. У меня был случай, когда в пещере недобитая тварь застряла по другую сторону калитки, заблокировав телом выход. Стрелы в нее не попадали, меч не доставал. Пришлось перегружаться. Правда, у этой медали есть и другая сторона. Для начинающего лучника нет лучших мишеней, чем монстры, топчущиеся на одном месте — у каменной гряды, за расщелиной или где-нибудь еще. А в Сети среди русских ноу-хау можно найти такой совет по прокачке лука: влезьте на крышу, стреляйте по стражникам (кто-нибудь из них обязательно забукует неподалеку), когда стрелы кончатся — спускайтесь и платите штраф. Только не перестарайтесь — штраф за мелкое хулиганство равен 40 монетам, а за убийство зашкаливает за тысячу.

Надеюсь, в **Bethesda** уже готовят обойму патчей, иначе этот колосс на глиняных ногах когда-нибудь рухнет, придавив обломками мильон-другой недовольных фанатов.



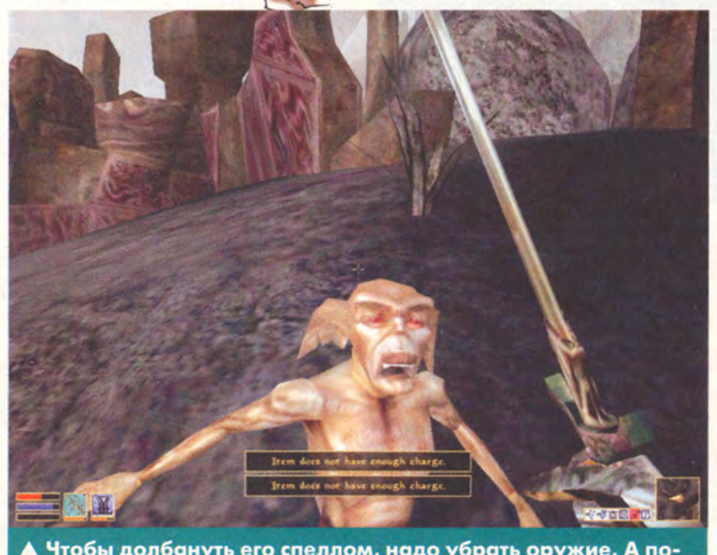
▲ Все NPC в игре болтливы до ужаса. А их тыща штук!

Позови меня с собой

Несмотря на изрядный объем статьи, мне удалось затронуть только вершину айсберга под названием **Morrowind**. Я не стала заводить беседу о десятке местных рас и о том, как выбор созвездия влияет на судьбу персонажа. Не рассказала, как меняется эхо шагов при спуске с горы к лагуне с жемчужными раковинами. Не описала восхитительную картину восхода двух лун на усыпанном звездами небе цвета индиго. Не передала восторга полета над скалистыми горами и лощинами, где прячутся руины древних храмов. Все это можете увидеть вы сами.

Помните слова создателя **Morrowind Тедда Говарда**: *"Проживи иную жизнь в ином мире"*? Он прав — чтобы по-настоящему оценить игру, в ней нужно жить.

Благо **Тедд** сумел создать мир, в котором жить стоит. ■



▲ Чтобы долбануть его спеллом, надо убрать оружие. А потом опять достать. А потом снова убрать. А потом...

Дождались?

Morrowind – достойное продолжение саги Elder Scrolls. Настоящая ролевая игра, способная полностью разлучить игрока с реальностью. Огромный живой мир, продуманность деталей и классный дизайн. Ну а баги и тормоза... Их стоит пережить.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	9.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	6.0
Новизна	8.0

Рейтинг "Мании" 9.0



Андрей Александров (alexandrov@pochtamt.ru)

Warlords Battlecry 2



Много лет минуло с тех пор, когда главной командой в играх серии Warlords было End Turn — конец хода. Огромная часть геймеров уже и не догадывается, что Warlords Battlecry — это лишь маленькая веточка на древнем стратегическом древе "Варлордов".

Первые Warlords появились в 1989 году благодаря кропотливому труду талантливого австралийского программиста Стива Фокнера. До сих пор тысячи фанатов походовых Warlords сражаются в любительских лигах, раскиданных по просторам Интернета, и с надеждой ждут четвертой части игры (надеясь, что она будет лучше третьей). Увы, но все, что им может предложить SSG, — это недавно вышедшие Warlords Battlecry 2, которые похожи на появившуюся чуть больше года назад первую часть настолько, что если бы для этой игры существовал официальный "список самых существенных изменений", то цифра "2" в названии наверняка заняла бы твердое место в первой десятке.

Жанр:	RTS
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	SSG
Издатель в России:	Медиа-Сервис 2000/Новый Диск
Похожесть:	Warlords Battlecry
Необходимо:	CPU 266MHz, 32Mb, 4Mb Video
Желательно:	CPU 550MHz, 64Mb, 16Mb Video
Количество CD:	Один
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сайт игры:	www.ssg.com.au/wbc2

Растем вширь

На одной из фанатских страничек, посвященных пошаговым Warlords, в разделе, отвечающем на вопрос "Почему мы играем в Warlords?", одним из главных доводов является то, что главная цель игры — это война, а экономика сведена к минимуму. Для Warlords Battlecry это утверждение можно считать устаревшим. Пересаженные на почву real-time, Warlords Battlecry строго следуют канонам, заложенным еще во времена Dune 2 и Warcraft: тщательно налаженная добыча ресурсов и грамотно отстроенная база в большинстве случаев являются основой победы. Единственная важная черта, указывающая на фамильное родство Battlecry с "Варлордами", — это наличие у каждого игрока собственного героя, от битвы к битве растущего в умениях.

Сюжета во второй части Warlords Battlecry практически не наблюдается — фанаты игры, привыкшие к богатой вселенной, гладким и красивым сюжетным линиям и ярким персонажам, испытают мощный шок. На этот раз все эпистолярные потуги разработчиков свелись примерно к следующему: высшие эльфы мочат гномов, гномы мочат демонов, демоны мочат всех подряд, все подряд мочат кого-нибудь еще. Удивительно, но факт.

Из режимов игры наличествуют кампания, скирмиш и мультиплеер. В кампании была сделана ставка на известную еще со времен Dune 2 "войну за территории", где несколько игроков бьются за господство на мифической карте. Подобный подход выглядит явной халтурой в сравнении с великолепной кампанией из первой части. Также в Warlords Battlecry 2 были замечены достаточно подробный Tutorial и редактор со средненькими возможностями.

Экономическая и строительная составляющие игры не перетерпели практически никаких изменений по сравнению с первой частью. Экономика по-прежнему базируется на четырех видах ресурсов: золоте, камне, железе и алмазах. Ресурсы добываются в шахтах, которые здесь не строятся, а захватываются; причем захватить шахту может далеко не каждый юнит. Строительная составляющая будет понятна любому, кто хоть раз играл в стратегии. Единственное существенное отличие касается только лимита на количество юнитов. Если в большинстве подобных игр для увеличения лимита произведенных юнитов служат специальные постройки вроде ферм, то здесь в увеличение лимита посильную лепту вносит каждое строение.

На картах, помимо движимой и недвижимой собственности врагов, шахт, всяких коров-гусей и прочих элементов ландшафта, наблюдаются также тележки с бесхозными ресурсами и небольшие здания, в которых можно получать квесты. Квесты бывают разными — начиная от выгодного обмена одного вида ре-





▲ Конница атакует клином. Обратите внимание: на острие атаки всегда помещается самый сильный юнит.



▲ Последняя цитадель врага лежит в руинах. Повинен в этом дракон, порхающий в середине экрана.

сурсов на другой и заканчивая уничтожением десятка вражеских построек, за что игрок получает отряд мощных юнитов.

Боевая система самая традиционная: собираем отряд, обводим его рамкой и посылаем на войну. Для тех, кому не нравится используемое по умолчанию построение "толпа беспорядочная", есть возможность задать подопечным более организованные варианты формации, которые они изо всех сил постараются соблюдать. Юниту можно задать оборонительный вариант поведения, можно сделать его агрессивным или коварным, а можно просто заставить бегать по карте, уничтожая всех врагов, которые попадутся под руку — до тех пор, пока сам не откинет копыта. Данная возможность позволяет создать отлично настроенную армию, что положительным образом скажется на ее боеспособности.

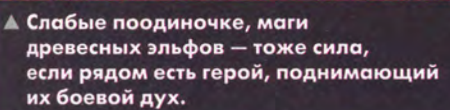
Зато в игре аж целых 12 рас! Есть где разгуляться — можем возглавить любую из трех эльфийских армий, можем принять сторону демонов, а можем по старинке играть за людей. При этом подавляющее большинство юнитов и построек у каждой из рас — уникальные. Поначалу такое обилие возможностей вызывает восхищение, однако потом начинаешь замечать, что баланс явно хромает, и некоторые расы, например, демоны или минотавры, выглядят намного предпочтительнее других (впрочем, и в первой части игры баланс даже не то что хромал, а передвигался исключительно на костылях и с помощью собаки-поводыря). Мощные юниты существуют у всех рас, однако у некоторых доступ к ним открывается на тридцатой минуте интенсивного развития, а у некоторых — на пятнадцатой. Отдельного слова заслуживает такое нововведение, как титаны — существа, построить которых можно только один раз за всю игру и только на пике своего развития. Потрясающая мощь и широкие возможности титанов практически не оставляют шансов даже самым сильным армиям противника.

Бытие варлорда

Герой в Warlords Battlecry 2 — исключительно полезный юнит. Он, во-первых, всегда довольно сильный воин или маг, а во-вторых — обладает рядом уникальных способностей. Например, может захватывать сразу несколько зданий в определенном радиусе или поднимать моральный дух армии, улучшая боевые характеристики юнитов. Ну и еще много всего прочего — например, маг-алхимик 10-11 уровня вполне способен в самом начале игры накастовать небольшую, но весьма опасную для противника ватагу големов. Впрочем, переоценивать полезность героя все-таки не стоит — кардинальных изменений в баланс он не вносит, и его гибель не будет фатальной для прохождения.

Герой может быть воином, магом, вором и священником. В пределах каждой из профессий можно пройти дальнейшую специализацию (одних только магических школ — 11 видов). Зарабатываем новый уровень, получаем очки и тратим их на улучшение базовых характеристик и изучение новых навыков.

По мере прохождения игры к нам могут примкнуть дополнительные герои. Это бывают как просто самые прокачанные юниты последнего сражения (да-да, все юниты в игре прокачиваются), так и уникальные существа, полученные в результате успешного выполнения некоторых квестов. По силе и возможностям эти парни, конечно же, проигрывают основному герою, но на роль младших командиров они вполне годятся. Правда, второстепенные герои, в отличие от главного, не восстают чудесным образом из мертвых, да и нанять их всех сразу не всегда получается. Дабы окончательно не угробить баланс, разработчики придумали специальную очковую систему, суть которой заключается в том, что за каждого из героев приходится расставаться с некоторым количеством полученных в боях очков. Также на очки можно покупать (правда, по грабительским ценам) и обычных юнитов. Это, кстати, изрядно добавляет разнообразия в сетевую игру. Установив большой лимит очков и закупив на них армию, можно вообще отказаться от строительной части и играть короткие раш-поединки.

▲ Слабые поодиночке, маги древесных эльфов — тоже сила, если рядом есть герой, поднимающий их боевой дух.



▲ Титан темных эльфов в действии: потрясающая дальность выстрела позволяет ему поражать здания, оставаясь недосягаемым для защитных башен врага.



Чемпион мира по бегу

Графику в игре можно охарактеризовать одним словом: двумерная. Движок Warlords Battlecry 2 не обучен всяким там антиальясингам и мип-мэппингам и ничего не желает знать про текстуры и полигоны. 2D во второй части Warlords Battlecry, конечно, посимпатичнее, чем в первой, но ничего революционного в нем нет. Мягко говоря.

Музыка заслуживает совсем других слов. Саундтрек Warlords Battlecry 2 — несомненный шедевр, заслуживающий того, чтоб навсегда остаться на наших жестких дисках. Великолепные мелодии органично вписываются в фэнтезийную атмосферу игры и временами даже заставляют отвлечься от боев и прислушаться.

Искусственный Идиот (язык не поворачивается назвать его иначе) в Warlords Battlecry 2 изменился по сравнению с первой частью, но, тем не менее, как Идиотом был, так им и остался. Писк моды у местных компьютерных стратегов — защищать базу с помощью крестьян, пары хиленьких юитов и хаотично раскиданных защитных башен. Герой противника, как ошалелый, все время носится вместе со своей партией по карте, захватывая шахты. На первый взгляд, вполне разумная стратегия, но при этом герою абсолютно все равно, что происходит у него на базе — строится ли там процветающая крепость или отряды вражеских лучников рыскают по руинам. Сражаться по-честному вражеский герой будет только в случае явного своего преимущества, а если и удастся подловить его и принудить к битве, то вместо того, чтоб стоять до последнего, он бросается в бегство после нескольких ударов. Кульминация сражения с компьютерным противником практически всегда представляет собой погоню за единственным, что осталось у врага — героем, причем его потрясающая скорость делает эту погоню отнюдь не увлекательной, а скорее наоборот.

* * *

Даже если собрать вместе все вышеперечисленное и тщательно перемешать, все равно цифра "2" после названия игры оправданной не покажется. Никакая это не вторая часть. Полуторная — от силы. Или, скажем, аддон. Словом, если б Warlords Battlecry 2 вовсе не появилась на свет, никто бы не огорчился. Самое лучшее, на что она способна — это скрасить несколько дней в ожидании свежего Warcraft'а. Да и то лишь тем, кто совсем уж изголодался по двумерным стратегиям. ■

Дождались?

Серия Warlords окончательно утратила былое величие. Battlecry 2 выглядит еще более жалко, чем первая часть — по той простой причине, что почти полностью ее копирует. SSG явно пора переквалифицироваться в управдомы.

50% Оправданность ожиданий

Геймплей	7.0
Графика	5.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	3.0

Рейтинг "Мании" 7.0

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

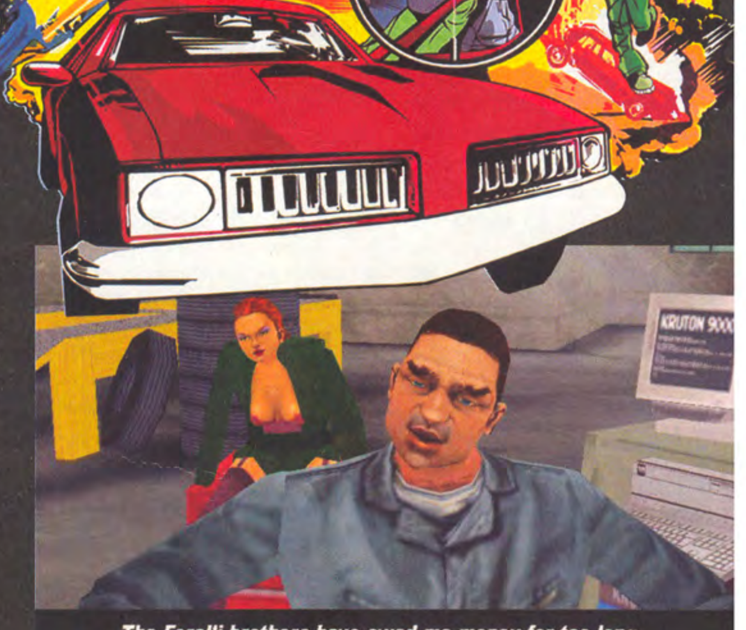
Grand Theft Auto III

Я хотел разрушить всю красоту в мире. Сжечь дождевые леса Амазонки. Пробить озоновый слой. Открыть сливные краны на всех танкерах и сбить заглушки со всех нефтяных скважин. Я хотел, чтобы весь мир дошел вместе со мной до точки.
Чак Паланик

Жанр:	Action
Издатель:	Take 2 Interactive
Разработчик:	Rockstar Games
Издатель в России:	Бука
Похожесть:	Grand Theft Auto, Driver, Carmageddon, Crazy Taxi
Необходимо:	CPU 450MHz, 96Mb, GeForce 2 MX
Рекомендуется:	CPU 1GHz, 128Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	www.gta3.com

Либерти-сити — город тысячи странных снов. Старожилам черных гетто снится, что они молодые отморозки в армейских берцах и футболках "white power", золотая молодежь во сне танцует брейк-данс и под громкое "йоу" внимает диджеям Game Radio. Тысячи людей не могут понять своих сновидений, и поэтому днем Либерти-сити похож на затянутый тиной аквариум с сонными рыбами, а ночью — на зону боевых действий. Во всем городе есть только один бодрствующий человек — это я. И я считаю своим долгом разбудить всех спящих. Они обязательно проснутся. Я их, м-мать, разбужу. Я им такую побудку организую! Я размозжу их тупые сонные бошки! Я раскурочу песочные будильники в сувенирных лотках чайна-тауна! Я взорву эти галимые радиостанции с утренней зарядкой! Я полью бодрящим напалмом все поганые гетто! Я впечатаю грузовик в витрину сентрал-маркета и брошу "вонючку" в окно госбанка! Я — грубый отморозок, я не слышал о политкорректности, я не знаю, что было 11 сентября, и не помню, кто такой Мартин Лютер Кинг. Я — круглый алюминиевый диск с кровавым лейблом GTA3. Игрой, запрещенной к продаже *несовершенным* во всех цивилизованных городах этой планеты.

Во всех, кроме Либерти-сити.



The Forelli brothers have owed me money for too long

▲ **Нашими первыми работодателями станут рэкетиры, мобстеры и слесари ремонтных мастерских.**

Автопробегом по башке

Либерти-сити — город, обреченный на саморазрушение. Должен сказать одну удручающую вещь: я никогда не воспринимал серию Grand Theft Auto всерьез. Две не слишком навороченные автомобильные аркады, вид сверху, простое управление и до безобразия веселый криминальный сюжет с автоугонами, массовыми побоищами, ограблениями банков и заказными убийствами. Типичная чернуха до шестнадцати и старше. Игра-на-полчаса, игра-под-пиво, игра-для-веселой-компании... не больше. Но!

С третьей попытки Rockstar Games создали нечто, что до них удавалось сделать лишь считанным единицам разномастных девелоперов. Они сотворили Либерти-сити, огромный трехмерный мегаполис, обширный муравейник NPC, гигантский улей трудолюбивых скриптов. Днем по его тротуарам семенят бизнесмены и разносчики пиццы, по дорогам льется разноцветный поток каров, вэнов, кэбов и траков. После захода солнца в подворотнях копошатся бездомные, по стриту неторопливо курсируют уличные банды, а обкуренная отморозь грабит магазины, избивает полицейских и гоняет по встречной полосе на угнанных машинах.

Либерти-сити живет настоящей жизнью без всякого вашего участия. Полицейские ловят воров, воры стреляют в полицейских, проститутки демонстрируют... хм... свой товар, пожилой японец ловит у обочины такси, а из окон проезжающего мимо "Хаммера" доносится зажигательный ритм. Это уникальная замкнутая система, почти что настоящий мегаполис, для верности поделенный на четыре острова. Целый мир для полноценного существования внутри себя. Правда, в отличие от миров гениальных ролевых игр, в Либерти-сити не хочется жить. В Либерти-сити хочется убивать, взрывать, калечить, сносить к чертям и всячески рушить стройный механизм игрового существования. Неописуемое удовольствие, по гамме садистских ощущений сравнимое разве что с изощренным разорением живого муравейника. Признайтесь, ведь вы в детстве часто устраивали холокост бедным мурашам, лупой прожигая насквозь их хрупкое жилище?.. Мы растем, а развлечения остаются прежними.

Либерти — значит свобода

Либерти-сити — город, отданный нам на растерзание. Для этого у него есть все — мафиозные группировки, спешащие обеспечить нас непыльной работенкой; простые граждане, у которых в карманах хрустящие купюры; бесконечный поток разнообразных авто, любым из которых можно завладеть, попросту выкинув на асфальт его хозяина; и луна в полнеба, которой для полного соответствия реалиям урбанистического нуара не хватает только логотипа Бэтмена на самом видном месте. В нашем распоряжении — оружейные магазины, явочные квартиры, подпольные убежища и скрытые гаражи для угнанных машин.

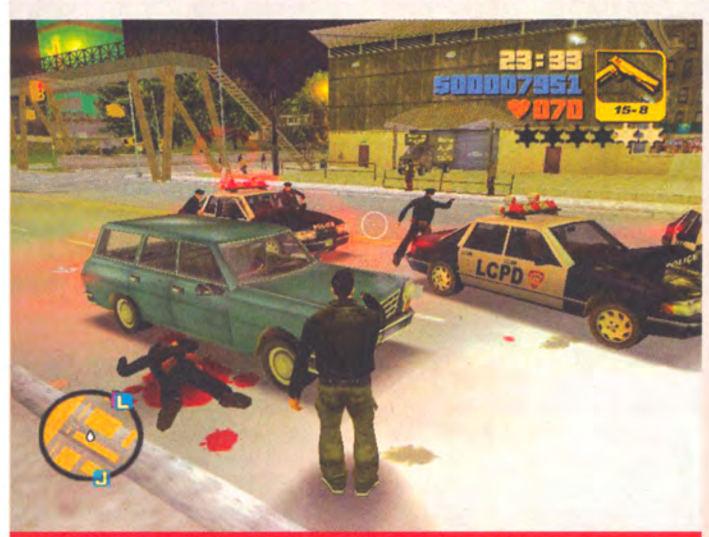
Обретенная свобода поначалу просто обескураживает. Очутившись один на один с игровым миром, можно тут же браться за сюжетные миссии, завоевывать очки доверия местных бандитских группировок, зарабатывать черный нал и пропуск на следующий ос-



▲ Захватив полицейский кар, можно поиграть в "догонялки" с конкурирующими бандитами.



▲ Злобный крик "Ты, чалма, возвращайся обратно в свой Бангладеш!" все-таки был вырезан из финальной версии игры.



▲ Разборка с копами с каждой минутой приобретает размах. Вот-вот прилетят вертолеты.

тров мегаполиса. Можно просто кататься по улицам, давя нерасторопных прохожих и наматывая на колеса уличных хулиганов. Можно выкинуть индуса-эмигранта из такси, сесть за руль желтого кэба и сшибить неплохую деньгу, занимаясь частным извозом. Можно, наконец, забыть про любые средства передвижения и развязной походкой пройтись по родному даунтауну, показывая неприличные жесты полицейским, нападая в темных подворотнях на случайных прохожих и сгоняя "ночных бабочек" с насиженных мест.

Прочно укоренившееся в языке выражение "вышибать бабки" обретает свой истинный смысл только на улицах Либерти-сити — подойдите вон к тому фраерку и метким рогоносящим ударом в буквальном смысле выбейте из него драгоценные купюры. Абсолютная свобода пьянит и заставляет порой совершать самые абсурдные поступки — угонять со стоянки грузовые фуры, бить витрины супермаркетов и в приступах необъяснимого восторга палить в небо из портативного гранатомета. Невольно чувствуешь себя пятилетним ребенком, у которого внезапно отняли любимые игрушки, но взамен подарили автомат Калашникова, две обоймы патронов и осколочную гранату.

Многоцветные дьяволы

Либерти-сити — город туманных зорь и бордовых закатов. Игровой движок отлично справляется с возложенной на него задачей и относительно бодро прорисовывает окружающую действительность — во всяком случае, на машине, хотя бы приблизительно попадающей под рекомендуемые системные требования. На модели людей и авто не пожалели полигонов (на последних — особенно), анимацию делали талантливые люди, а погодные эффекты — романтики своего дела. Особых слов благодарности заслуживает внутриигровая физика. Наглядная демонстрация всех трех законов Ньютона — наезд тяжелого грузовика на припаркованный у супермаркета "багги". Поэкспериментируйте как-нибудь на досуге.

Этот мир полностью интерактивен, и восторг, который охватывает лихого водилу при виде покосившегося у дороги столба или хлопающей по ветру автомобильной дверцы, не поддается никакому словесному описанию. Хорошенько разгонитесь в час пик по встречной полосе и выезжайте на оживленную улицу. Мусорные баки сметаются с тротуара, из-под пожарных гидрантов бьет вода, тонированные стекла исходят трещинами, а десятки раскуроченных автомобилей разлетаются по сторонам и мнутся гармошкой. Пир разрушения! Полицейские сирены воют где-то рядом, по небу проносится патрульный вертолет, крепкие парни в униформе за шкирку вытаскивают лихача из машины и картинно пинают ногами по самым неджентльменским местам, камера делает ловкий кульбит и уходит под облака. Феерия...

А еще Либерти-сити — город бесконечного радио. Всепоглощающего дьявола FM, проникающего через динамики автомагнитолы в сознание, высасывающего мозги и забивающего освободившееся место мелодичным роком, оперной классикой, визжащим попсом, стучащим брейк-битом, ору-

Наше радио

На территории Либерти-сити круглосуточно работают целых девять FM-радиостанций — совершенно независимых, со своей тематикой и диджеями. Общая продолжительность игрового эфира составляет три с половиной часа (!) непрерывного звучания, так что будет нелишним вкратце пройтись по всем городским радиоволнам. Итак...

Head Radio

Информационная медиа-станция нового поколения. Самая старая и уважаемая радиостанция в городе (шестьдесят лет в эфире!), базирующаяся в Портленде. Крутит исключительно качественный рок с долгими перерывами на рекламу снотворных пилюль от "Дзайбацу Фармасьютиклз".

LIPS 106FM

Мальчиковые группы и девичьи верещания. Попса в розовом цвете свежайших памперсов. Как и положено на волне такого типа, радиоведущая обожает вклиниваться со своими идиотскими комментариями где-нибудь в середине песни. Кошмар. Но многим нравится.

Chatterbox

Круглосуточное ток-шоу "позвони в студию, ответь на вопрос и выиграй фирменную футболку". Судя по количеству звонков, фирменные футболки уже носит добрая половина Либерти-сити.

Rise FM

Рейв и техно в режиме нон-стоп. Не разбить ведомый кар, когда по ушам ритмично стучат такие неслабые басы, — решительно невозможно. Да и реклама не отвлекает.

Game Radio

Любимое радио всех черных кварталов и безусловный лидер в дешевых бигмачечных трущобного Portland View. Музыка в стиле "da niggas" — рэп и R'n'B. Примечательный факт: диджеи обращаются к слушателям исключительно междометием "йоу!".

Flashback FM

Поп-музыка восьмидесятых, иногда диско, иногда рок. Голосистая ведущая, реклама семейных фильмов и аркадной видеоигры "Обезьянка Го-Го". Что еще нужно для счастья?

Radio Jah

Привет, кореша, в эфире Радио-Джа! Растаманы со своим ненаглядным регги оккупировали этот диапазон. Изюминка волны — обкуренный до полной невменяемости диджей, который, судя по репликам, слабо понимает, что творится в эфире.

MSX FM

Какую музыку могут ежедневно по двадцать четыре часа крутить два диджея с позывными MC Codebreaker и DJ Timecode? Только бездарный электронный мусор.

Double Cleff FM

Любимое радио итальянских мафиозных боссов и угрюмых киллеров-интеллигентов. Круглые сутки лучшие теноры планеты исполняют арии из опер Бомарше, а некий певец, чей голос ужасно напоминает Паваротти, очень душевно поет "Песенку герцога" из "Риголетто", также известную как "Сердце красавицы"...

Виртуальная сегрегация

Восемь крайне неполиткорректных фактов из жизни многонационального населения Либерти-сити, так сильно обеспокоивших ряд правозащитных организаций и грозящих подвести GTA3 под запрет к продаже в ряде особо цивилизованных стран:

1. Большинство гангстеров высокого полета — "чистильщиков", киллеров и "воров в законе" — представители белой расы, тогда как чернокожим в GTA3 достаются лишь второплановые роли уличных отморозков — грабителей, сутенеров, хулиганов и "щипачей".

2. Среди сотрудников муниципальных служб и полицейского департамента Либерти-сити нет ни одного чернокожего.

3. Все водители такси на оживленных улицах города — индусы, негры и "лица арабской национальности".

4. Основное население городских гетто и "рабочих районов" — арабы и чернокожие. Пролетариев среди белого населения — не более 10% от общего числа.

5. В большинстве случаев спонтанные уличные драки спровоцированы агрессией со стороны представителей афроамериканской диаспоры.

6. "Белые" носят заметно больше денег в карманах и водят дорогие машины, тогда как "черные"...

7. Городская полиция охотно избивает негров, разгоняет тусовки брейкеров и с нескрываемым удовольствием катает по асфальту "эмигрантов из стран третьего мира", тогда как во внутренние разборки бледнолицых копы предпочитают не вмешиваться.

8. И, наконец, при генерации главного персонажа игры вы можете выбрать только европеоидный "скин". Такая, друзья, здесь виртуальная сегрегация...

щим рэпом и сюсюкающей рекламой прокладок, новых сортов машинного масла и компьютерных игр.

Перед тем как перейти к следующему абзацу, обязательно прочтите врезку, переведите взгляд на рейтинги в конце статьи и обратите внимание на подпункт "звук и музыка". Указанная там оценка как минимум втрое ниже той, какую реально заслуживает звуковое сопровождение нового GTA. Серьезно.



▲ Практически без комментариев. Fuck you, officer!



▲ Типичные будни рабочих кварталов.

Саундтрек живет, пока вы сидите за рулем автомобиля. В лимузине мафиозного босса надрывается Паваротти, выводя арию Фигаро, а водитель мусороуборочной машины развлекается прослушиванием "хитов прошлого лета" в истеричном исполнении наштукатуренных старшеклассниц. В полицейской машине хрипит радио, в такси играет легкий блюз, а коновал за рулем "скорой помощи" без ума от растаманских мелодий Radio Jah. Не понравилась ни одна из радиостанций? Воспользуйтесь встроенным прямо в игру MP3-плеером и забавляйтесь под собственную фонотеку! Да и вообще, использование этого плеера влечет за собой весьма неожиданные открытия. Кто бы, например, мог подумать, что богомерзкие ритмы Feat Snoop Dogg столь гармонично вписываются в грохот пушек полицейской перестрелки на перекрестке Portland View и Saint Mark's?

Простые истины

Либерти-сити — город контрастов. Каждый раз, как только вам наскучит исполнять однообразные задания местных мафиози, вы вспоминаете тысячу способов с пользой для души и банковского счета убить свободное время. Расстрелять из движущегося фургона двух чернокожих сутенеров и снять с их остывших тел всю ночную выручку? Угнать полицейский кар и начать самоличный отлов коллег "хайджекеров" с киношными перестрелками "из окна" и лобовым тараном хлипкой колымаги конкурента? Или подрезать на дороге тонированный джип, а затем славно покатать по асфальту вышедшего разобраться "братана"? Мыслите творчески, придумывайте себе "домашнее задание", организуйте свой личный бойцовский клуб, но...

Но ни на секунду, ни на единое мгновение затяжного экстаза неудержимой ярости не забывайте о том, что никакие деяния на улицах Либерти-сити не останутся безнаказанными. Однажды, возвращаясь в свое логово с крупной разборки с итальянцами, в одной занюханной подворотне я натолкнулся на мерзкого старикашку, копающегося в мусорных ящиках. Сработал отточенный рефлекс, я ударил старика в живот и... моментально словил мощный хук справа, удар сверху и завершающий апперкот в челюсть. Для верности пару раз пнув бездыханное тело грозы городской полиции, старик удовлетворенно собрал разлетевшуюся из моих карманов наличность и скрылся в темной аллее. Либерти-сити не прощает тех, кто потерял бдительность. Город воспитывает христианскую сдержанность и самурайскую стойкость. Город преподает хорошие уроки социального поведения. Не стоит бросаться на одинокого пожилого человека с голыми кулаками — лучше раздобыть утяжеленную бейсбольную биту или размазать деда по тротуару бампером трехтонного грузового трака...

***

Неограниченная жестокость и полнейшая неполиткорректность; криминальная тусовка и организованный крестовый поход против моральных устоев цивилизованного общества; безудержная дорожная ярость в час пик и интерактивный курс лекций школы выживания на улицах большого города. GTA3 просто не должна была появиться на свет! Ее не должны были допустить до прилавков. Ее ждала анафема и публичная казнь на костре. Разработчиков надо было посадить, обвинив по десятку статей: за подстрекательство к мятежу, грабежу, свержению, разжигание этнических, межнациональных и гражданских конфликтов. Но... продажи GTA3 бьют все мыслимые рекорды, а некоторые общественные организации выражают серьезное беспокойство по поводу безудержной популярности детища Rockstar Games. Установка есть — действуйте. Торопитесь купить эту игру, пока ее не запретил комитет по охране мира во всем мире. Не удивляйтесь, но к этому, похоже, все и идет... ■

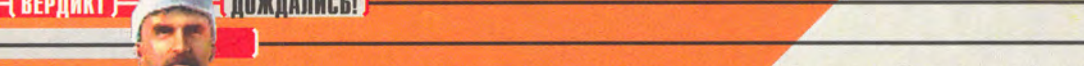
Дождались?

Действующая трехмерная модель криминального мегаполиса. Сбрендивший маньяк с пеной у рта прилагается: отыграв пару дней, посмотритесь в зеркало.

99% Оправданность ожиданий

Геймплей	10.0
Графика	8.0
Звук и музыка	10.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	8.0

Рейтинг "Мании" 9.5



Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Жанр:	3D Action
Издатель:	Raven Software
Разработчик:	Activision
Похожесть:	Soldier of Fortune
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, Riva TNT2
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, GeForce 2 Pro
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.soldier-of-fortune2.co.uk

В кои-то веки хочется начать статью со старого анекдота. Молодой хирург под руководством старого делает операцию. Старый: "Отрежьте больному левую руку". Свист скальпеля — фьюить! "Я сказал — руку!" Фьюить! "Я сказал — левую!!!"

Чем запомнилась игрокам первая часть Soldier of Fortune? Естественно, своей всепоглощающей кровавостью. Это был первый в мире экшен, где враги столь легко расставались со своими руками, ногами и головами, теряя их под ураганным огнем УЗИ или залпами шотгана, и где содержимое брюшной полости так живописно свисало из распоротого ножом вражьего брюха... Испробовав человечины, фанаты первого SoF волновались — а будет ли вторая часть столь же антигуманной? Не волнуйтесь, дорогие мои каннибалы — будет. Все будет.

Готовьтесь к большой операции.



▲ Выражение "снести башню" здесь обретает некую изысканность.

Вокруг света за 60 уровней

Если вы читали прошлый выпуск нашей орденоносной рубрики **"В центре внимания"**, то уже знакомы с Soldier of Fortune 2: Double Helix. В июньском номере мы проводили экспресс-анализ беты SoF 2. И вот наконец случился релиз. Те, у кого свеж в памяти июньский номер, могут спокойно пропустить следующую пару абзацев. Остальные продолжают читать с новой строки.

Бывший боец, а ныне солдат удачи Джон "И мальчики кровавые в глазах" Маллинз снова с нами. Джон работает на секретное антитеррористическое агентство, именуемое "The Shop". По сюжету, в Double Helix нам предстоит перебрать все звенья длинной цепочки мафиози, чтобы добраться до верхушки крупной террористической конторы. А уж как доберемся — приступим к скальпированию этой самой верхушки. Иначе нельзя — злодеи испытывают в Колумбии новый смертельный вирус и, закончив там свою грязную работенку, выпустят вирус на волю где-нибудь в Европе или Америке. А может, даже в Подмосковье — сейчас международный терроризм очень непредсказуем, сами знаете.

Отслеживать вышеупомянутую цепочку главарей придется по всему миру. В Soldier of Fortune 2 целых 60(!) уровней, распределенных между десятью миссиями. Для начала нас забросят в Прагу, чтобы мы вывезли оттуда головастого биохимика, работавшего над созданием вируса. Затем мы зачистим небольшой район в колумбийских джунглях, сходим на экскурсию в лагерь одного наркобарона, слетаем в Гонконг, побываем на Камчатке и увидим, что такое русские медведи... Короче говоря, путешествовать нам придется долго и упорно. Долго — потому, что 60 здоровенных уровней — дистанция далеко не спринтерская, да и найти выход не всегда просто. А упорно — потому, что нам все время мешают идиоты в камуфляже, еще не разобравшиеся, кто тут на кого охотится.

Впрочем, справедливости ради надо сказать, что идиоты они только потому, что все время умирают, а вовсе не потому, что тупо себя ведут. AI с помощью скриптов соображает достаточно бодро. Враг практически никогда не ходит поодиночке, а если и ходит, то старается не забегать туда, где его не видит напарник. Поэтому вам частенько придется таскать на себе обездвиженные (и обезображенные, ха-ха!) тела и складировать их где-нибудь в тени, подальше от любопытных взоров массовки. Такая тактика особенно пригодится на вилле колумбийского наркобарона, где, помимо часовых, необходимо "убирать" еще и камеры видеонаблюдения.

Кроме прочего, враги умеют обращаться с гранатами. Привожу пример. Вас заметили и открыли огонь на поражение. Вы спрятались за какой-нибудь пуленепробиваемой преградой. Действия AI? Правильно — чеку в зубы, гранату в подарок. Вам. Ну а если вы попытаетесь выкинуть что-нибудь подобное, эти хитрецы просто-напросто вернут вашу гранату обратно. Кому опять придется бежать со всех ног? Поэтому гранаты лучше метать связками — авось все не подберут. На самом высоком уровне сложности прохождение игры превращается в кошмарный сон. Проснетесь вы или нет — зависит от вашей осторожности и меткости.

Разделяй и властвуй

Double Helix построена на движке Quake III Arena, в который внесены существенные модификации. В частности, Raven Software наконец-то закончила разработку комплексной системы рендеринга — GHOUL2. В рамках GHOUL2 модель персонажа (игрока или террориста — неважно) разделена на 36 зон. Ущерб от повреждений и воспроизводимая анимация напрямую зависят от того, из чего и в какую зону вы попали. Если вы ранили противника в руку, то он наверняка не сможет по вам прицельно стрелять (а то и просто бросит оружие); в ногу — будет прихрамывать; в голову — перестанет сопеть. Но это все мелочи по сравнению с неземным удовольствием от стрельбы разрывными патронами. Тут можно отстрелить противнику руку или ногу, слышать, как он орет от боли, а потом снести ему башку, чтоб не мучался. Мгновенное расчленение происходит при стрельбе из шотгана и USAS-12, внешне напоминающего знаменитую M16. Надо ли говорить, что эти два ствола будут выбором любого нормального игрока? Кстати, в игре присутствует ограничитель насилия, дабы глупые родители могли лишить своих чад садистского наслаждения видом летящих ошметков мяса и фонтанов кровищи.

Разработчики серьезно поработали и над физической моделью. Все, что можно прострелить, взорвать и разрушить — будет прострелено, взорвано и разрушено. Причем не только эффектно, но и с соблюдением всех законов баллистики. Пули спокойно пробивают деревянные конструкции, в то время как при стрельбе в железки легко можно словить рикошет. Не знаю, почему, но еще в старых экшенах мне безумно нравилось бить стекла и зеркала. Раздражало лишь одно — они разлетались с одного выстрела. Приходилось искать новые. Зато в Soldier of Fortune 2 стекло — вообще отдельный пункт в физической модели. Оно трескается от попадания из дробовика, разлетается на мелкие, хрустящие под ногами осколки от взрыва, а одиночный выстрел из пистолета проделает в нем лишь небольшое отверстие.

▲ Этим ребятам явно чего-то не хватает. А вон тому в углу уже все равно...

Пли!

В арсенале Джона Маллинза — 14 видов оружия и 10 видов гранат. Но пусть от такого числа ваши глаза не лезут на лоб — как минимум две боевые единицы совершенно бесполезны. Это пистолет M1911A1 и армейский нож. Вы можете возразить в том духе, что, мол, нож идеален для бесшумного устранения противника. Возможно, но по мне куда лучше и надежнее использовать пистолет US SOCOM с глушителем. Тем более что на него также можно нацепить фонарик или лазерный прицел. Убойный M3A1 я бы тоже не стал использовать, он морально устарел.

Теперь перейдем к игрушкам покруче. Как я уже говорил, для ближнего боя идеальны USAS-12 и помповик M590. Они придают игре смысл, делая весьма впечатляющим выступление Джона Маллинза в роли кровавой мясорубки. С другой стороны, не стоит палить из них по вражеским бронежилетам — бесполезное занятие. Вы отправите противника в небольшой полет, но при этом он останется жив.

Не менее часто применяются микро-UZI, штурмовая M4 с подствольным гранатометом M203 и надежный старичок AK-47 со штыком. Из UZI можно стрелять с двух рук, а подствольный гранатомет у M4 — вообще штука незаменимая.

Любители вести бой на расстоянии по достоинству оценят M60, который обладает отличной кучностью и скорострельностью. Базука RPG-7 и 10-зарядный гранатомет MM-1 подойдут для обстрела укрепленных позиций противника. Снайперка MSG90A1 идеальна для устранения конкретных целей.

На экспериментальную пушку OICW навешены оптический прицел с функцией ночного видения и подствольный гранатомет. Кроме того, OICW позволяет регулировать дальность стрельбы, содержит функцию автоматического поиска цели, а также может подстраиваться под различную силу ветра! К сожалению, эспрессо эта штука готовить не умеет, но разработчики обещали над этим подумать.

Помимо перечисленного, в нашем арсенале — настоящее гранатовое изобилие. Обычные лимонки, Ф-1, шумовая хлопушка M84... Не обойтись и без полезных мелочей: бинокля, прибора ночного видения и термо-очков.

Шпрехен зи дойч?

Озвучка Soldier of Fortune 2 меня приятно удивила. То ли потому, что герои говорят много и к месту (да, и в экшенах такое бывает), то ли потому, что уже на первом уровне слышна приятная сердцу русская речь. Народного "фольклора", к сожалению (а может, и к счастью), нет. Говорят со старательно скрываемым акцентом, но это уже детали. Главное — на Камчатке мы слышим русскую речь, в Колумбии — испанскую, в Китае — китайскую, а в Нью-Йорке — сами догадайтесь. Что касается музыки, то разработчики пошли по дороге, проложенной еще первым Unreal. Спокойные мелодии плавно сменяются нагнетающими обстановку ритмами, а содержание крови в адреналине опускается ниже допустимой нормы.

Человек-игра Джон Маллинз


▲ Новобранец US Army Джон Маллинз. 1961 год.

Имя Джон Маллинз взялось не с потолка. Это реальный человек, бывший военный, выступавший консультантом Raven при разработке обеих частей игры. Он и стал прототипом главного героя игры.

Настоящий Джон Маллинз родился в 1942 году, в Оклахоме. Окончив колледж, Джон ушел в армию, где начал свою карьеру с обычного рядового. Через некоторое время он уже был медиком в "зеленых беретах", а в 1963 году участвовал в боевых действиях во Вьетнаме. В 1964 году ему было присвоено звание второго лейтенанта пехоты, в 1965-м он поступил в школу бойцов десантного диверсионно-разведывательного подразделения (рейнджеров). С 1966 по 1967 год Джон вновь воевал во Вьетнаме, а в 1968-69 годах состоял в наблюдательно-исследовательской группе армии США в ранге офицера. Наконец, в 1969-70 годах он был военным советником местной группы разведки.

Сейчас Джон на пенсии. Чувствует себя хорошо. Никаких угрызений по поводу звериной жестокости своего игрового двойника не испытывает. "Во Вьетнаме", — говорит, — "было и покруче".

Казнить нельзя помиловать

Несмотря на все многочисленные достоинства игры в целом и Джона Маллинза в частности, играть в сингл все же слегка утомительно. Не скучно, а именно утомительно. Процесс слишком уж затянут. Пока вы поймаете за хвост десятую миссию, лето на дворе может смениться осенью, а осень — зимой. Сколько раз мне приходилось осторожничать, чтобы не тратить драгоценные сейвы (на высоких уровнях сложности их количество ограничено). А если не осторожничать, то непременно угодишь в ловушку, а потом будешь долго мотаться по уровню в поисках аптечек. И это еще если повезет, и удастся выбраться из передряги живым. А если нет — придется заучить особенности местной архитектуры и расстановки вражин. Одно радует — в игре есть опция случайной генерации задания (а отчасти и всей карты). Вот тут уже можно развернуться — выбрать себе по нраву и тактику, и способ прохождения...

С другой стороны, лучший способ снять утомление давно изобретен, и вы его знаете. God-mode, infinite ammo — да напролом с шотганом наперевес, и пусть летят клочки по закоулочкам... ■

Дождались?

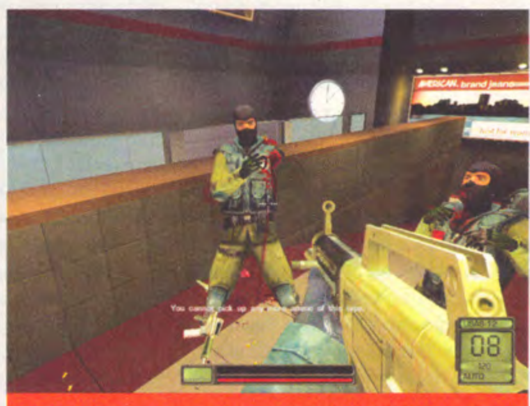
Солдат удачи возвращается после небольшого отпуска. Новый движок, новая физическая модель, новые миссии, новые проблемы.

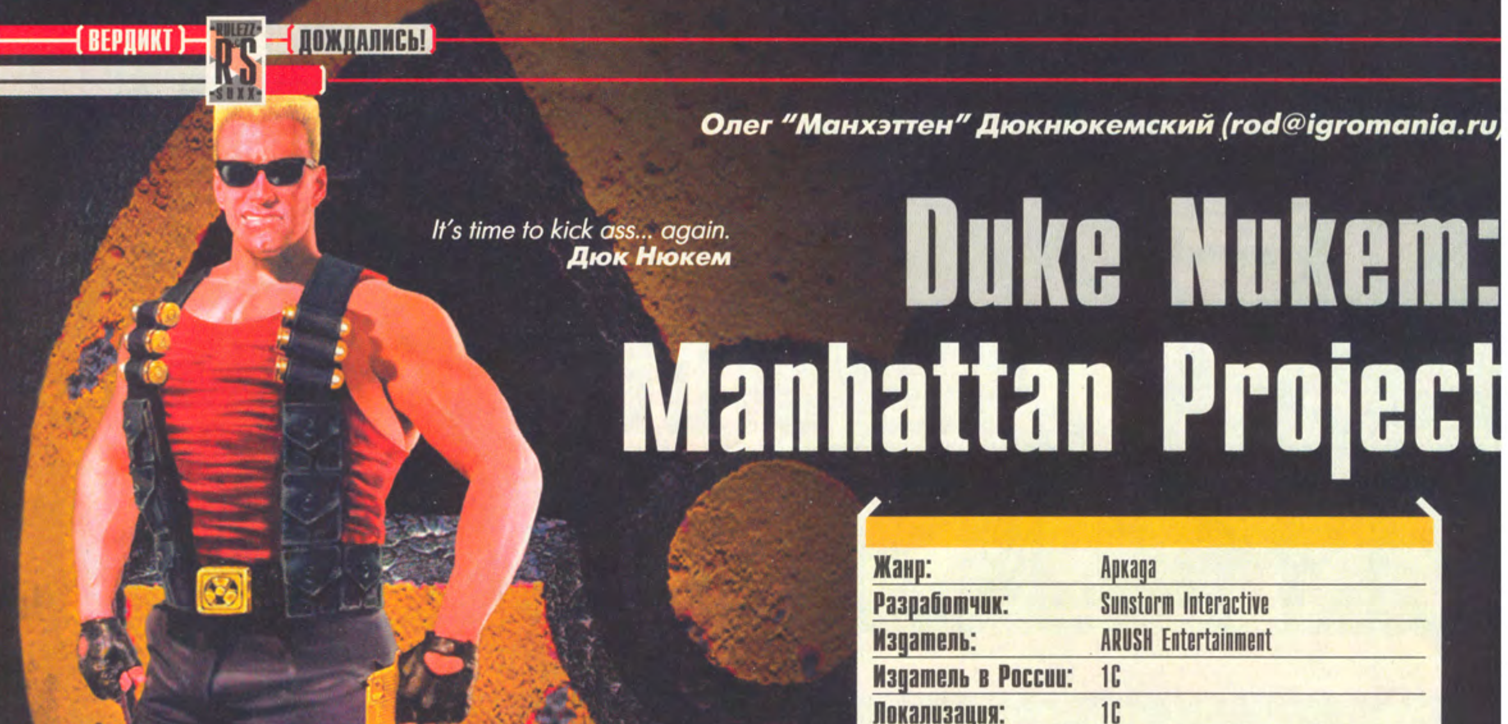
75% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	8.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	5.0

Рейтинг "Мании" 8.0


▲ Крутые спецназовцы в действии. Наш ответ Чемберлену — очередь из M4.


▲ Разрывные патроны — наш выбор. Хотя этим парням в масках он почему-то не по душе.



Олег "Манхэттен" Дюкнюкемский (rod@igromania.ru)

It's time to kick ass... again.
Дюк Нюкем

Duke Nukem: Manhattan Project



Жанр:	Аркада
Разработчик:	Sunstorm Interactive
Издатель:	ARUSH Entertainment
Издатель в России:	1С
Локализация:	1С
Похожесть:	Duke Nukem 1-2
Необходимо:	CPU 400MHz, 64Mb, Riva TNT 2
Рекомендуется:	CPU 800MHz, 128Mb, GeForce 2 MX
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	www.dukenukemmp.com

Ну, пусть не ждали. Не махали платочком с крыльца. Пусть не в 3D. Пусть, елки-палки, не forever. Но зато свой, родной до жжения в подушечках пальцев. Баальшой блондин в баальших черных ботинках, гроза инопланетян с шотганом наперевес, культовый балагур и любимец полураздетых красоток, спец по части мочения в сортире и просто — клевый ядерный парень. Сегодня он вернулся из душных казематов 3D Realms, зубами выдрав себе отпуск, — короткий, от силы на лето, но такой желанный...

Здорово, старина. Рад тебя видеть.

Житие мое

Рассказывать о серии Duke Nukem — еще более неблагодарное занятие, чем рассказывать о ее ответвлении Duke Nukem 3D. Играли все. А кто не играл, тот слышал. А кто не слышал, тот читал прошлый номер "Мании". Ну а если не читали, позвоните в редакцию. Спросить Дюка Нюкема...

Manhattan Project — идеологическое продолжение двух древних аркад об инопланетянах, которые не поработили Землю просто потому, что не туда сунулись, идиоты... Когда речь заходит о порабощении Земли, с Дюком шутки плохи. Вот и теперь дела у злодеев не заладились с самого начала. Только парень по кличке Мех-Морфикс взялся поливать Нью-Йорк зеленой слизью и превращать мирных канализационных крыс в чудовищных мутантов, как у Дюка зазвонил телефон. Голос в трубке поведал, что так мол и так, Земля в опасности, город наводнен свиньями, а дефицит полураздетых красоток принимает угрожающие размеры — их хватают прямо на улице и затаскивают в подземку, где и... Здесь кроткий Дюк не выдержал. Не дослушав, что "где и...", он сиганул в любимые шузы, схватил с вешалки именной Golden Eagle и рванул прямо в мэрию — выступить перед публикой, прекратить панику, пообещать, что не пройдет и пяти минут, как виновные будут наказаны... Как раз тут подоспели виновные и получили свои девять грамм прямо в свиные рыла.

It's time to kick ass, верно?

Дюк, знакомый с детства

Спрайты давно не популярны в народе, и новый Дюк выполнен из сотни ярких полигонов. Но, увы, несмотря на слегка подвижную камеру, ему всю игру суждено бегать в пределах одной плоскости — как это и было с его первыми воплощениями. Зато арсенал движений и акробатических трюков с лихвой искупает отсутствие оси Z. Дюк по-прежнему в великолепной форме — он без видимых усилий прыгает на три метра в высоту, взбирается на арматуру, перебирает руками по канату, крутит сальто в воздухе и резко приседает, чтобы не мешать пролетающей мимо ракете. Его черный башмак тяжел как никогда, и вражьи кости музыкально хрустят под ударами рифленых подошв. Впрочем, эту расслабляющую процедуру Дюк проводит нечасто — зачем ботинки марать, когда можно обойтись простым пиф-пафом?

Кроме Golden Eagle, пиф-паф можно делать из шотгана, ручного пулемета, ракетницы, которая здесь страшно называется Pneumatic Rocket-Propelled Grenade Launcher, и еще двух концептуальных пушек, одна из которых по действию напоминает Shrinker из Duke Nukem 3D, а другая похожа на маленький плазмаган, способный накапливать заряд и потом кааак вдарить!.. Ну а в качестве десерта Дюк раздает направо и налево pipe bombs, работающие по старому доброму принципу — бросил, долетело, взорвал.

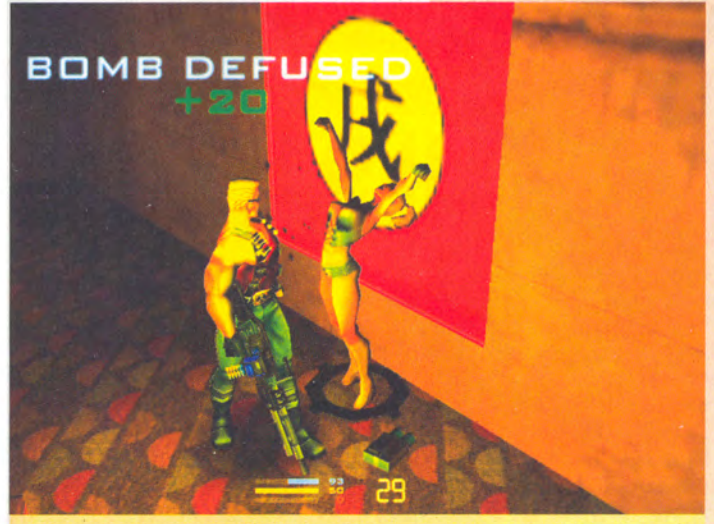


▲ Не перебегайте дорогу перед близко идущим транспортом!

Съел бобра — спас дерево

Как выяснилось опытным путем, количество мутантов в городе действительно превышает все мыслимые пределы. Честному человеку и шагу нельзя ступить, чтобы не наткнуться на какого-нибудь крокодила в сомбреро и с пистолетами, вообразившего, что он знает кунг-фу, или свинокопа в бронежилете, тупо сжимающего дробовик в раздвоенных копытцах. Дальше — хуже. Тоннели нью-йоркской подземки кишат тараканами, увеличенными до размеров Александра Карелина, и озлобленными на сырость и ревматизм крысами, которые давно позабыли, что не бывает двухметровых крыс. А о том, что вас встретит в конце блужданий по сабвею, мне и вспоминать не хочется. Скажу только, что оно бегает быстрее поезда и без труда отдирает от состава лишние вагоны, стремясь до смерти заклацать Дюка своими длинными жвалами. Развели тут, понимаешь...

Впрочем, бедные звери и насекомые ни в чем не виноваты. Причиной их агрессии и невообразимых габаритов является злодей Мех-Морфикс, а точнее, изобретенная им



▲ **So many babes, so little time! Вот уж, действительно, устами младенца...**



▲ **Бомбометающих крыс лучше отстреливать на дистанции.**

ужасная субстанция — жидкая глюоновая омега-фазовая плазма. Это она мерцает в темноте радиоактивным зеленым светом, и попавшие в нее бедные таракашки прямо на глазах вырастают в гигантских зверообразных монстров, плюющихся той же зеленой дрянью. Поэтому надо их давить, давить — пока они еще маленькие! А лужи жидкой глюоновой омега-фаз... ну, вы поняли, — в срочном порядке испарять взрывами pipe bombs, попутно разрывая на склизкие клочки алиеноподобные яйца, из которых время от времени вылазит что-нибудь эдакое... с жуткими фасеточными глазами и прозрачными крыльями за спиной.

Закончив дезинфекцию подземки, Дюк спускается еще глубже, к стучащим механизмам подземной фабрики, где Мех-Морфикс синтезирует жидкую глюоновую оме... словом, ее самую, в промышленных масштабах. Многие монстры после этого рейда остаются безработными... А финальная глава нашего романа повествует о волнующей встрече мистера Ядерное Шило и миссис... то есть, пардон, злодея Мех-Морфикса. Надо ли говорить, что после этого ужина при гранатах количество жидкой глюон... короче, мирового зла начинает резко стремиться к нулю?

Как только доярка слезла с трибуны...

...На нее, конечно, тут же забрался председатель колхоза. В общем, забыл вам сказать. Основной целью утомительных сканиний по лифтам и ящикам является, конечно, вовсе не избавление мира от Мех-Мофикса и его ЖГОФП (извините!) — такими мелочами я всегда занимаюсь по ходу дела, — а спасение многочисленных babes, или крошек, запертых в силовые поля рядом с дикими, но симпатичными ядерными бомбами. На каждом уровне есть одна такая крошка. Ее надо разминировать, поиметь фан от соблазнительного потягивания (ручки вверх, эээ... вперед), и, выразив сожаление по поводу мерзкого вуайериста, нахально пялящегося в экран с другой, ненастоящей стороны, бежать дальше. Впереди еще много babes, а эта морда — ну, вдруг? — быть может, когда-нибудь отсюда уберется. Shake it, baby!

▲ **Как говорится, "ой, кто здесь?".**

Железный парниша

А полигонам слова не давали! Вылез тут, понимаешь... Мы-то с вами знаем, что никакого "быть может" быть не может. И главный фан надо иметь не с крошек, а, собственно, с самого Дюка. Не поймите меня превратно... Я про игру говорю. Я в том плане, чтобы Дюк был такой, как раньше, — крутой, драйвовый и безбашенный. Чтобы не напрягал утомительной беготней, не раздражал долгими перестрелками и не капал на мозги регулярными падениями с трапеции в темную бесконечность. Так вот, хочу поздравить всех, кто нас слушает: Дюк именно такой, как раньше! Иногда даже на удивление. Впрочем, разработчики правильно сделали, что слизали дизайн с первых двух серий Duke Nukem. Зато теперь никто не скажет, что игра выбивается из ритма. Здесь все чичи-гага — с ходу начинает казаться, что старые времена вернулись, и через пару часов, "вспомнив" управление, закатываешь столь лихую джигитовку по уровням, что монстры только и успевают удивляться — откуда это у них в животе взялось полкило свинца? Словом, Sunstorm оправдали и заслужили. Орден почетного Дюкогона им!

В бронзе и бетоне

И еще два — на погоны. За графику и звук. Несмотря на то, что Manhattan Project — простая аркада, ее техническое исполнение то и дело заставляло меня тихонько присвистывать — а ловко сделали, собаки! Даже вечно хмурый и свирепый к разработчикам дядя Федор похвалил: и огонь, мол, хорош, и взрывы здоровские. И камера исключительно воспитанная, добавлю я, и освещение хипповое, и текстуры — мерси, разве что однообразны чуток. Мясо, правда, не ахти. Джибзы подкачали — не хватает сочности. С другой стороны, тут вам не Quake. Зато не устаешь любоваться, как тараканы, попав под горячий ботинок, с аппетитным хрустом превращаются в осклизлый спрайт. И, самое главное, фирменный голос Дюка звучит как никогда бодро, а его новые реплики заставят покраснеть вашу учительницу английского. Ну и русского заодно — когда выйдет локализованная версия от 1С. Кстати, за перевод взялся лично ст. о/у Гоблин, так что готовьте уши к незабываемому уроку родной речи в исполнении голливудского парня Дюка Нюкема.

Лучше Manhattan в руках, чем Forever в небе

Конечно, если очень захотеть, можно выкатить игре тысячу претензий. И "плавали-знаем", и "да Expendable был в сто раз круче!", ну а главная вина Manhattan Project, конечно, в том, что он не Duke Nukem Forever. Все это в той или иной степени справедливо, но вот что я вам скажу: мы хотели Дюка, и мы его получили. А это, как уже постановила партия, — здорово.

В конце концов, именно благодаря Duke Nukem: Manhattan Project я узнал, что глюон — не что иное, как переносчик взаимодействия между кварками. Что бы это ни значило. ■

Дождались?

Новый аркадный Дюк не менее боеспособен, чем в старые двумерные времена! Ностальгия всплывает из пучин памяти и просит открыть все люки. "Манхэттен" "форевер" глаз не выклюет — поиграйте. Рискуете словить фан.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	9.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Мании" 8.0



Илья "Orange" Викторов (orange@igromania.ru)

МНОГОЛИКАЯ "ВИНДА"

Попытки изменить внешний вид самой распространенной в мире операционной системы начались еще давно. Уже для Windows 3.x существовало множество самых разных оболочек, облегчающих работу с "железным конем" или просто делающих картинку на экране немного красивее. Тогда и появилось множество дополнительных панелей и меню, о которых мы еще поговорим. Потом появилась Windows 95, с ее гораздо более гибкими возможностями настройки интерфейса, а за ней последовала уже Windows 98 с Active Desktop и поддержкой тем и удобной панелькой быстрого запуска программ.

Windows XP, у которой возможностей настройки интерфейса просто уйма, не успела обосноваться на компьютерах большего количества пользователей (а некоторые, например, ваш покорный слуга, и вовсе не планируют ей когда-либо пользоваться), так что речь о ней не пойдет. А пойдет речь об изменении внешнего вида Windows 98/Me, о дополнительных средствах настройки интерфейса — о Desktop Manager'ах. Программы подобного рода условно можно разделить на две группы: полностью изменяющие интерфейс и внешний вид ОС и вносящие некоторые косметические изменения (замена кнопок, бордюров окон и т.д.).

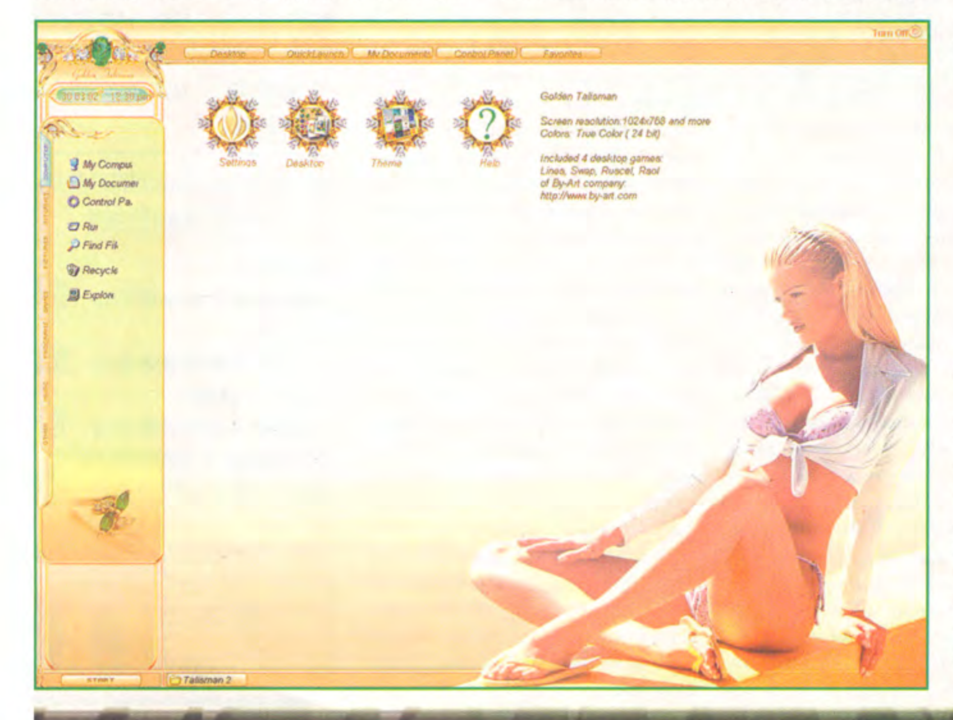
Talisman 2

Разработчик: LightTek
Размер: 1.8 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.lighttek.com

Одна из наиболее известных и популярных оболочек, ставшая стандартом де факто для подобного рода программ. Популярность свою заслужила тем, что появилась раньше всех — продуктов такого масштаба ранее не существовало. Полностью изменяет интерфейс Windows, начиная от самого рабочего стола и кончая множеством настраиваемых панелек и менюшек. Возможности для изменения интерфейса огромные — делать можно все, что заблагорассудится, ограничений практически нет. Благодаря почтенному возрасту, программа успела обрасти огромным количеством дополнительных скинов.

Запускается в виде отдельной задачи, во время работы занимает около мегабайта оперативки. Работает довольно стабильно, не тормозит и не вылетает без предупреждения. Единственной заметной проблемой является некорректная работа некоторых скинов в разрешении, для них не предназначенном. Например, если вы загружаете скин для 1152x864 в режиме 800x600, могут быть некоторые глюки с размещением элементов управления — значки в трее будут вылезать за его пределы. Поддерживает несколько рабочих столов с различным содержанием одновременно. "Талисман" требует регистрации ($25 за регистрационный код либо $45 за компакт с программой и дополнительными скинами), незарегистрированная версия работает в течение тридцати дней.

Рейтинг "Мании": 5/5



Hover Desk

Разработчик: Thibaud DJIAN
Размер: 2.20 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.hoverdesk.net

Оболочка, ничем не уступающая именитому "Талисману". Разрабатывалась на основе одной из оболочек Linux, посему интерфейс по умолчанию сильно напоминает данную ОС. Возможностей настройки интерфейса не так много, как у "Талисмана", но количество скинов на официальном сайте и на специализированных серверах типа *www.skinz.org* впечатляет.

Изменяет только рабочий стол, остальные элементы, такие как окна, кнопки и т.д., остаются в первозданном виде. Помимо чисто косметических дополнений, имеется небольшой модуль, отображающий нагрузку на процессор и память, а также использование свопа. Плюс возможность включить отображение времени в нескольких часовых поясах. Кроме боковой панели и традиционного таскбара, имеется дополнительное меню, выскакивающее по правому клику. Содержание настраивается по желанию пользователя. Как и положено качественной оболочке, настройка Hover Desk осуществляется не путем набивания цифр в ini-файле, а через специальное меню, но положение объектов и там приходится задавать в цифровом виде. Работает стабильно и быстро, графических изъянов не замечено, если они и есть, то это уже вина автора конкретного скина, а не разработчиков программы.



Рейтинг "Мании": 4.5/5

Aston

Разработчик: Gladiators Software
Размер: 1.10 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.astonshell.com

Коренное отличие этой оболочки в том, что она запускается не поверх стандартного Windows Explorer'а, а самостоятельно, после перезагрузки. Благодаря этому не снижается производительность системы, что позволяет без особых жертв использовать эту программу на слабых машинах. Заменяет только рабочий стол, таскбар и главное меню, окна и даже контекстные меню остаются стандартными виндовскими. Разве что цветовая гамма, обои и курсоры изменяются в зависимости от выбранной темы. Параметров настройки вполне достаточно, и все они доступны в меню конфигурации. Никаких нареканий технического ха-

рактера у нас не было — программа работает стабильно и быстро, правда, при перезагрузке в обычном режиме Explorer'а остались измененными цветовая гамма и курсоры — пришлось исправлять вручную.



Увы, большинство тем, даже официальных, в плане внешнего вида оставляют желать лучшего — слишком грубо и аляповато, однако никто не мешает вам создать свою идеальную тему — в комплекте имеется специальная программа для редактирования скинов.

Рейтинг "Мании": 4/5

E-Sense

Разработчик: Lone Runner
Размер: 2 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.kjofol.org/e

Одна из наиболее удачных попыток перенести в Windows интерфейс популярной UNIX'овской оболочки Enlightenment. В отличие от других оболочек, позволяет изменять внешний вид не только десктопа, но и всех элементов интерфейса — бордюров окон, полосы прокрутки, фоновых рисунков окон и т.д. Есть возможность анимировать и озвучивать любые действия, для каждой иконки можно задать несколько изображений — простое, подсвеченное при наведении мышки и третье — при нажатии. Для каждого элемента можно задавать свои действия при клике на него одной из кнопок мышки. Имеется поддержка нескольких рабочих столов.

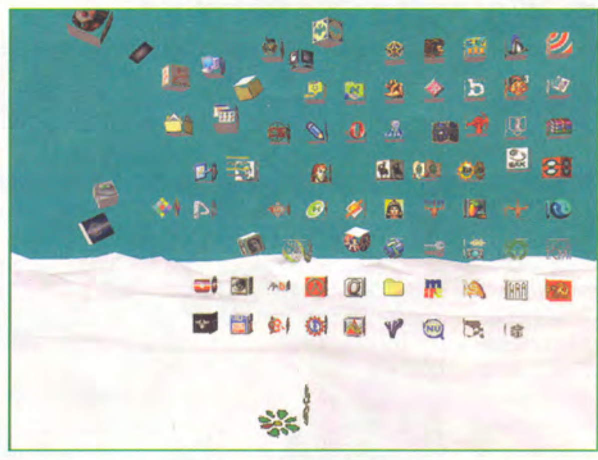
Недостатки программы заключаются в несколько нестабильной работе и регулярном подтормаживании. Сложность настройки может отпугнуть неопытного пользователя — все параметры изменяются вручную, при помощи текстового редактора.

Рейтинг "Мании": 3/5

Asia 3Desktop

Разработчик: ACware
Размер: 800 Кб
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.acware.com

Эта оболочка предназначена скорее для развлечения, нежели для реальной работы. Помните футуристические трехмерные интерфейсы "очень крутых компьютеров" в фантастических фильмах? У вас есть возможность созерцать на мониторе своего "железного друга" примерно то же самое. Иконки становятся трехмерными, их можно передвигать и вращать, как вам заблагорассудится (перемещение — правый клик и движение мышки, вращение — обе мышкины кнопки).



Окружение настраивается, можно включить трехмерный фоновый пейзаж, на который можно наложить любую текстуру, или выбрать в качестве фона любимую картинку. Программа довольно сырая, неслабо подтормаживает даже на очень мощных машинах, регулярно выполняет "недопустимую операцию" и обладает крайне незначительными возможностями настройки. Возможно, в будущем этот продукт можно будет рассматривать как серьезную оболочку, однако на данный момент она годится разве что для показа неожиданным гостям в качестве экзотической примочки к Винде.

Рейтинг "Мании": 2.5/5

Mac Vision

Разработчик: Jeff Bargmann
Размер: 500 Кб
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
http://members.aol.com/JMB1984/MacVision

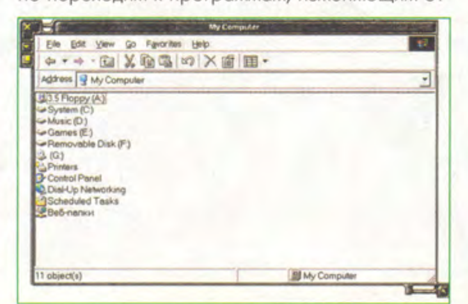
Программа позиционируется автором как эмулятор "Макинтоша", что в корне неверно. Установив ее, вы не получите никакой возможности работать с программами для MacOS. Единственное, что вы увидите, так это стилизованные под "Мак" бордюры окон и внешний вид кнопок. Наверху появляется типичная "маковская" панелька с меню, однако стандартный виндовый таскбар по-прежнему остается на своем месте. Из дополнительных фишек можно отметить собственный TaskManager, более продвинутый, нежели стандартный. Программа работает не очень стабильно, не вылетает, но подтормаживает.

Рейтинг "Мании": 3/5

EFX

Разработчик: Damian Hodgkiss
Размер: 200 Кб
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
http://litestep.m1crosoft.com/efx

От полномасштабных оболочек постепенно переходим к программам, изменяющим отдельные элементы интерфейса. Первой в своем роде у нас будет EFX. Заменяет бордюры и заголовки всех окон. Работает на удивление корректно, не тормозит, не изменяет никаких оригинальных файлов, не стремится выполнить недопустимую операцию и занимает очень мало места, как на винте, так и в оперативке. Можно поругать систему настроек — набор текстовых файлов и bmp'шек. Перерисовать графику не так сложно, а вот переписать скрипт будет уже посложнее. Однако большое количество готовых скинов в Сети спасает положение.



Рейтинг "Мании": 4/5

Windows MakeUp

Разработчик: AVVIO
Размер: 150 Кб
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.windowspictures.com

Бордюры и заголовки мы уже меняли, теперь пришла очередь кнопок. Маленькая и шустрая утилита, позволяющая заменять стандартные кнопки на рисунки в формате *.bmp. Сидит в трее и следит за кнопочками, как только утилиту выключат, кнопки опять станут простыми и серыми. В комплекте поставляется набор различных кнопок и инструкция по созданию собственных.

Рейтинг "Мании": 4/5

Windows Pictures

Разработчик: AVVIO
Размер: 1.5 Мб
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.windowspictures.com

При помощи этой программы можно назначать в качестве фона для каждого более-менее объемистого элемента любую картинку. Отдельно для рабочего стола, отдельно для внутренностей окна, для таскбара, полосы прокрутки и оконного заголовка. Если вы обладаете хорошим вкусом и достаточным запасом картинок, данная утилита позволит вам добиться неплохих результатов оформления Windows.

Рейтинг "Мании": 4.5/5



Пришло время подвести итоги. Наиболее стабильными и удобными оболочками по праву считаются Talisman и Hover Desk в компании с Aston'ом. Однако их небесплатность не совсем устраивает некоторых пользователей. Бесплатная Asia 3D в своем сегодняшнем варианте практически ни на что не годится, а вот фриварные EFX, Windows MakeUp и Windows Pictures вполне способны заинтересовать не обремененных финансами пользователей. ■

На компакте

На нашем CD в разделе "По журналу" вы найдете последние версии программ Talisman, Hover Desk, Aston, Asia 3Desktop и EFX.

Андрей Александров (alexandrov@pochtamt.ru)

Третий глаз "Шторма"

Солдаты неба уходят в бой

Узнав, что я направляюсь в MADию, практически все мои друзья и коллеги хором задавали один и тот же вопрос: "А как они там после разлада с Bethesda Softworks?" (подробности данного конфликта, заключавшегося в некорректном поведении американских коллег по отношению к русским, можно узнать, например, на сайте игры **"Шторм"** — www.storm.ru). "Да ничего, живы вроде", — отвечал я. А в глубине души ворочались страшные сомнения — вдруг приду и обнаружу агонизирующую компанию, где уже год не получавшие денег сотрудники на устаревшем оборудовании пытаются сделать новую игру. Сомнения эти переросли в тихий ужас, когда в точности (как мне казалось) следуя по указанному сотрудниками **MADии** маршруту, на месте офиса компании я обнаружил продуктовый магазин, у продавщиц которого слово **"Шторм"** ассоциировалось с разбушевавшейся морской стихией и картиной Айвазовского "Девятый вал", но никак не с одной из лучших отечественных игр...



Слева направо: Андрей Горелов, Петр Порай-Кошиц, Михаил Дорохин.

К счастью, оказалось, что я просто ошибся дверью. Со второй попытки мне все-таки удалось попасть по назначению. Пара лестничных пролетов, короткое общение с секретарем — и я наконец-то в офисе **MADии**! Первые же минуты знакомства разбили все мои сомнения — игрой **"Шторм: Солдаты неба"** занимаются веселые и жизнерадостные люди, да и с техникой у них все в порядке. Хотя вспоминать про **Bethesda** здесь все-таки не любят — в ответ на мой вопрос о том, чем закончилась ссора, меня мягко попросили узнать в **"Буке"** (российский издатель **"Шторма"**). Впрочем, я пришел в **MADию** совсем не для того, чтоб перемывать косточки недобросовестному американскому издателю, и подобный ответ меня ничуть не огорчил. Тем более что у меня под черепной коробкой роилось множество куда более важных и интересных вопросов, напрямую относившихся к цели моего визита — узнать как можно больше о **"Солдатах неба"**. Ответить на них, а также продемонстрировать саму игру любезно согласился **Петр Порай-Кошиц**, он же **PPK**, — ведущий дизайнер проекта. Ну а помогали ему **Михаил Дорохин aka MikeDo**, генеральный директор фирмы и по совместительству художник, и **Андрей Горелов aka AndyRay**, просто художник.



С таким количеством ракет штурмовать цитадель велианцев можно хоть в одиночку. Обратите внимание: турель на носу управляемая.

Мечтает стать генералом

Не знаю, как вам, а мне текущая ситуация в области именования сиквелов кажется несколько хаотичной. Те из разработчиков, кто поскромнее, просто слегка изменяют название, как, например, **Croteam** с их **Serious Sam: Second Encounter**, а те, кто понаглее (наглядный пример — **SSG** с **Warlords Battlecry 2**), производят десяток малозначимых изменений и прибавляют цифру 2 после названия. Добавим ко всему перечисленному огромное количество официальных и неофициальных кампаний/аддонов и получим тот самый хаос: иногда под названием дополнительной кампании скрывается практически новая игра, а под названием, достойным новой игры, — наоборот, дополнительная кампания и несколько несущественных изменений. Поэтому первым же вопросом я постарался развеять все сомнения, которые могут возникнуть при прочтении названия **"Шторм: Солдаты неба"**.

"Игромания" [И]: *Можно ли назвать "Солдат неба" полностью новой игрой — или это скорее расширенное дополнение к первой части?*

Петр Порай-Кошиц [PPK]: **Это можно назвать авторской редакцией. Таким должен был стать изначальный "Шторм", если бы у нас оказались дополнительный год на разработку и теперешний опыт и знания. Впрочем, тут я говорю скорее о программной части. В области же миссий, я думаю, мы имеем право назвать это новой игрой. Другой главный герой, часть игры происходит на новом континенте, появилась новая техника.**

Ну что ж, пусть будет авторская редакция. Изменений в технической части действительно не очень много. Движок остался практически тем же самым, что и год назад — впрочем, сделан он был явно с запасом, так что и сегодня выглядит вполне на уровне. Обращают на себя внимание переработанные взрывы и выстрелы из некоторых видов оружия (снаряды зенитных орудий, например, теперь красиво взрываются на определенной высоте), а также вода, реализованная по технологии наложения рельефа Environment BumpMapping (объективности ради следует заметить, что эта технология была реализована и в **"Шторме"**, просто большинство видеокарт того времени ее не поддерживало). Ну и, наконец, горизонт был отодвинут до расстояния в восемь километров.

Слегка подкорректированы летная модель и искусственный интеллект. Случайное свидание с землей теперь чревато куда более катастрофическими последствиями, чем потеря куска крыла или части навесного оружия. Компьютерные оппоненты стали значительно хитрее и опаснее, расставшись с обыкновением браво идти на самоубийство под названием "таран".

Суть игры изменений не претерпела. Авторы продолжают твердо гнуть свою линию, делая симулятор высокотехнологичного летательного аппарата будущего, в котором игрок закладывает лихие виражи в воздухе и скользит по каньонам и ущельям, защищаясь от ракет противника не ловушками и отражателями, а приемами высшего пилотажа.

Ту же историю другим почерком

Сюжет **"Шторма"** разворачивается в далеком будущем. После глобальных политических катаклизмов и войн на руинах распавшейся Галактической Империи строится Галактическая Федерация, объединяющая сотни заселенных планет. Границы Федерации растут, и, наконец, в один злополучный день экипаж исследовательского корабля устанавливает контакт с велианцами — генетически измененными потомками людей, отколовшихся в прошлом от Галактичес-

MADия в разрезе времен

"Игромания" [И]: *Поведайте вкратце историю создания MADии.*

Андрей Горелов [АГ]: На момент образования MADии по крайней мере у пятерых из нас был за плечами многолетний опыт создания игр: космический симулятор Maelstrom II Flight Campaigns, боевой авиасимулятор Fighter Wing, Aerobatic Flight Simulator, Microsoft Fighter Ace, NetRacer и ряд других, менее масштабных проектов... Также мы сотрудничали с "Нашими играми" — "Противостояние. Опаленный снег" — и с SoftWarWare — Remember Tomorrow (космическая стратегия а-ля Master of Orion), всего теперь и не упомнишь. Как говорится, "если созрел — падай", и в 1998 году мы "упали", точнее — ушли со старых мест работы и собрались ради общего проекта Echelon.

Михаил Дорохин [МД]: Подумали, посчитали, по друзьям насобирали денег. За четыре месяца силами одного программиста и трех художников сделали демо-версию, где маленький пепелац летал вокруг большого авианосца, и демо-ролик. Со всем этим добром поехали в Москву. Прошлись по трем издателям, потратив на каждого по два часа. Демо-версия всем понравилась, но требовался дизайн-документ проекта. Поехали домой его писать. К этому времени в команду влились еще один программист и человек, который сразу был назначен дизайнером. Именно ему поручили дорабатывать сценарий "Шторма". Работали месяца три. Написали — снова в Москву. Условия "Буки" подошли нам больше, чем предложения других издателей, — вот с ними и заключили соглашение.

Сняли квартиру. Каждый день приходили чьи-нибудь приятели — некоторые оставались работать. Так все и двигалось дальше... Через два года разработки добрались до миссий. Еще через год проект увидел свет.

[И]: *Почему вы решили делать игру подобного жанра?*

[PPK]: Дизайнеры, которые писали сценарий, увлекались симуляторами и любили фантастику. Естественно, как результат этого, появился "Шторм" — футуристический симулятор летательного аппарата.

[МД]: На мой взгляд, все было чуть прозаичней... На момент возникновения идеи о собственном проекте наш основной опыт был в жанре симуляторов. Точнее — единственный программист, который был у нас в команде, писал до этого код MS Fighter Ace, а художники к тому времени поработали над Fighter Wing и, опять же, MS Fighter Ace. Это и определило выбор жанра.

[И]: *Почему вы решили сделать продолжение "Шторма", а не попробовать себя еще в каком-нибудь жанре?*

[PPK]: На момент окончания первого "Шторма" у нас имелось, с одной стороны, огромное количество наработок по данному жанру, а с другой — очень много по тем или иным причинам не реализованных идей. Был движок, потенциал которого позволял загрузить работой даже high-end компьютеры путем простого выставления всех регулировок на максимум. Уже одно увеличение дальности видимости с двух километров до восьми придавало игре совсем другой вид. Все это определило наш выбор.

[МД]: Ну, и к тому же желание издателя.

[И]: *Какие у вас планы на будущее? Собираетесь ли вы и дальше развивать вселенную "Шторма"? Нет ли желания создать на базе этой вселенной что-нибудь вроде стратегии или экшена?*

[МД]: О планах на будущее будет опубликован анонс, но не раньше, чем выйдут "Солдаты неба". Возможно, это будет экшен во вселенной "Шторма". А возможно — и нет.

[И]: *Откройте секрет: как вашей команде удалось довести свой первый проект до конца и сделать его удачным?*

[PPK]: Тут сыграл роль ряд факторов: объединение в команде тех, кто уже имел опыт разработки игр, и тех, у кого не было опыта, но в ком пылал энтузиазм. Кроме того, мы вовремя нашли издателя — он нам помогал и направлял в нужную сторону.

[АГ]: Везение.

[МД]: Нам было нечего терять...



Штормоделы в полном составе



Один из новых перехватчиков. Официального названия пока что нет, но в MADии его ласково именуют Су-137.

кой Империи и отправившихся искать счастья в далекий космос. Поначалу отношения с велианцами разворачиваются в очень даже дружественном русле. Они делятся с людьми технологией, позволяющей объединять планеты с помощью специальных расположенных на орбите порталов, что значительно сокращает время перелетов. Но в тот момент, когда порталы размещаются на орбитах большинства планет Федерации, велианцы перехватывают управление ими на себя — и начинается массированная экспансия. Федерация оказывается втянута в новую глобальную войну...

[И]: *В каком временном промежутке по отношению к первой части разворачивается сюжет "СН"? Будут ли какие-нибудь пересечения с сюжетом "Шторма"?*

[PPK]: Сюжет начинается чуть раньше событий оригинала, а заканчивается значительно позже. В некоторых местах, где действие миссий совпадает по времени и по месту с миссиями первого "Шторма", мы делали небольшие ремейки. Игроки услышат в эфире ругань командира в адрес некоего звена "Альфа", выполняющего задание на одном из флангов операции. Те, кто знаком с первой частью игры, испытают легкое дежа вю.

Впрочем, дежа вю игроки начнут испытывать с самой первой миссии, которая является ремейком первой тренировочной миссии из **"Шторма"**. Только в этот раз мы будем исполнять роль инструктора и учить зеленых новобранцев летному мастерству. Причина столь специфичного назначения кроется в трудовом прошлом нашего главного героя — инструктора ВВС Федерации.

[И]: *Расскажите про главного героя. Кто он и каково его место в конфликте Федерации с велианцами?*

[PPK]: Если вы играли в "Шторм", то, может быть, помните, как в тренировочных миссиях вас инструктировал майор ВВС Федерации Джейсон Скотт. Так вот, его рапорт о переводе в действующие части был наконец удовлетворен. Опытный пилот в звании майора сразу же назначается на должность лидера звена и принимает участие в выполнении важнейших заданий. Но не думайте, что вам будет вручена суперпушка, с помощью которой вы одним махом уничтожите всех врагов. Игрок по-прежнему лишь маленький винтик в безжалостной машине войны.

Сюжет **"СН"** достаточно долго идет рука об руку с сюжетом **"Шторма"**. Игрок сможет принять участие и в самой последней миссии **"Шторма"**: той, где по земле шагает самое, пожалуй, грандиозное творение дизайнеров **MADии** — огромный боевой агрегат о шести ногах и множестве орудий. И где авианосец с главным героем попадает в портал-ловушку и берется велианцами на абордаж аккурат в самый разгар празднования победы (увы, завеса тайны, скрывающая судьбу авианосца, в **"СН"** приподнята не будет). Но наша дорога лежит дальше — на заснеженный континент с огромным городом велианцев посредине. Здесь и разворачивается последняя треть игры.

Как и в оригинале, сюжет открывается с помощью роскошных, удивительно атмосферных роликов и брифингов. Кроме того, между некоторыми миссиями появятся новомодные скриптовые вставки.

Завершая рассказ о сюжете, следует отметить еще одну немаловажную деталь. Тексты пост-брифингов (разборы полетов после миссии) и радиопереговоров пишет знаменитый **Александр Покровский** (*http://grinda.navy.ru/apokrovski/*), автор бесподобной **"Расстрелять!.."**. В **MADии** говорят, что брифинги и перекличка написаны весьма жестко и порой балансируют на грани фола в плане нормативности, но зато отлично вписываются в игру — именно такими и должны быть брифинги и инструктажи в военных организациях.

Идеальный "Шторм"?

Играя в **"Шторм"**, игроки, бывало, скрипели зубами, по восемь-десять раз пытаясь пройти одну и ту же миссию. Молодым дизайнерам **MADии** элементарно не хватило опыта создания миссий, и кампания в игре получилась с достаточно резкими переходами — пять миссий можно было пройти с первого захода, зато на шестой задержаться на несколько дней. Это был довольно сильный удар по геймплею, и от него не защитила даже некоторая нелинейность кампании, позволявшая "обогнуть" иные неприятные задания, участвуя в боевых действиях на другом фронте.

[И]: *Как изменится геймплей? Появятся ли новые режимы игры?*

[PPK]: Основное изменение коснется миссий. Теперь мы стали опытнее и стараемся лучше продумать сценарий, сделать так, что-



Город велианцев. Именно здесь будут разворачиваться действия последней миссии.

бы сложность миссий возрастала постепенно, а все связки между ними были максимально логичными.

Кстати, поскольку игрок в большинстве случаев выполняет роль лидера звена, ему придется уделять больше внимания своим ведомым, а в некоторых миссиях даже можно будет управлять действиями других звеньев!

Неудержимая фантазия разработчиков пошла еще дальше. К примеру, в одной из миссий игрок поведет группу транспортеров через занятую противником территорию. Благодаря специальному оборудованию группа и сопровождение определяются радарами велианцев как дружественные единицы, но патрули-то не проведешь! То бишь — ни в коем случае нельзя попадаться им на глаза.

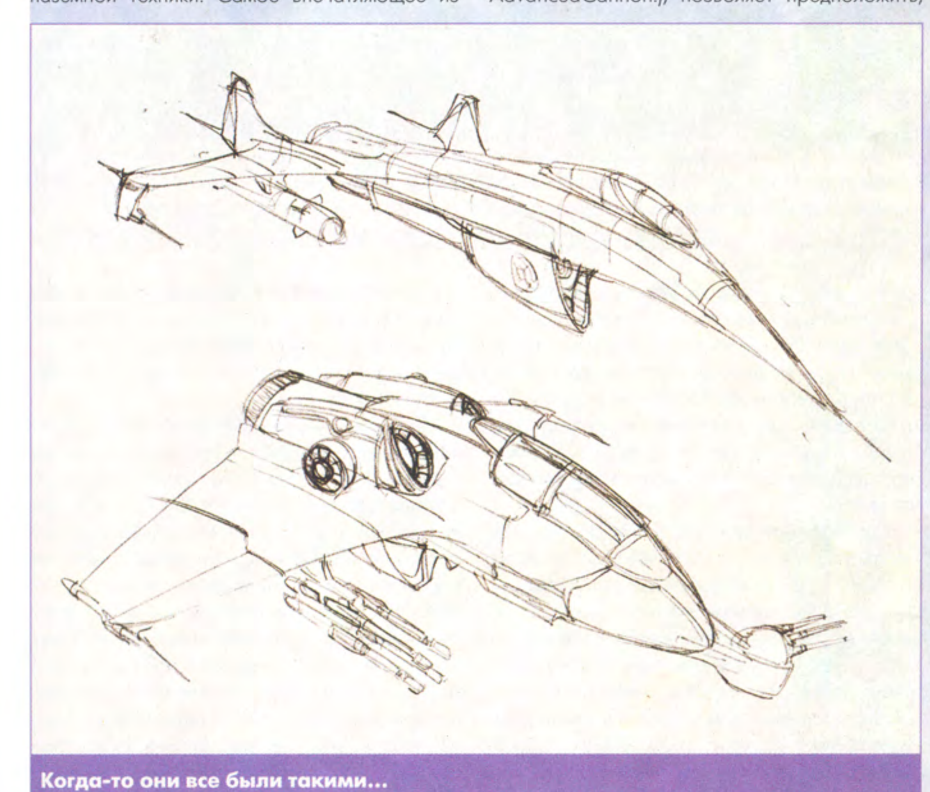
Всего в **"СН"** будет порядка 50 миссий (хотя проходить их все совсем не обязательно — за счет нелинейности кампании достаточно осилить порядка 30 миссий, чтобы увидеть финальный ролик). Тут и инструктаж молодых пилотов, и эскортирование транспортеров и авианосцев, и одиночные разведывательные миссии, и массированные операции с участием десятков воздушных и наземных юнитов. На карте появятся туннели, позволяющие устроить смертельные гонки а-ля **Star Wars Racer** с истребителями велианцев — или наоборот, тихонько прокрасться в глубокий тыл врага и по-быстрому учинить там какую-нибудь пакость.



Будут ли в игре такие классные облака — пока неясно. Дизайнеры определяются.

Под такое разнообразие неплохо бы и новую технику получить. И здесь **MADия** тоже на высоте! Модельный ряд доступных летательных аппаратов значительно расширился, причем как "внутри", так и "по краям" — помимо новых перехватчиков и штурмовиков, появятся малютка-разведчик, практически незаметный для радаров, и вооруженный всем чем только можно мощнейший корабль, по сути представляющий собой небольшую летающую крепость. Некоторые изменения наблюдаются и в стане наземной техники. Самое впечатляющее из них — тактическая ракета, аналог СКАДа, запускаемая с мобильной установки по запросу игрока и красиво распадающаяся на несколько боеголовок при подлете к цели. Такие ракеты будут и на вооружении велианцев, и не исключено, что в некоторых миссиях на игрока взвалят защиту дружественных объектов от посягательств вражеского тактического оружия.

Кроме того, мой шпионский глаз подметил и появление в игре принципиально нового вида оружия — SPC. Посмотреть на нее в действии, к сожалению, не удалось. Однако тот факт, что новинка расположена в самом конце списка доступного оружия (уже после мощной AdvancedCannon!), позволяет предположить, что велианцам на сей раз придется совсем не сладко.



Когда-то они все были такими...

Несколько изменился HUD — теперь на нем наличествует небольшой многофункциональный дисплей, который можно использовать в качестве зеркала заднего вида или интерактивной камеры "последние секунды жизни врага" с видом из ракеты. Поскольку мы теперь играем за командира звена, было переработано и меню управления компьютерными соратниками — оно стало намного более интуитивным и предоставляет новые возможности.

[И]: *Собираетесь ли вы предложить игрокам кардинально новые режимы сетевой игры?*

[PPK]: Новых режимов сетевой игры не предполагается. Мы прежде всего хотим отладить сетевой код, чтобы сетевая игра хорошо работала через Интернет. Предполагается поддержка системы GameSpy, встроенного поиска работающих серверов в Интернете.

Мультиплеер **"Шторма"** был хорош только при наличии локальной сети. А желающих поиграть через Интернет не спасала даже выделенная линия — как только на сервер заходил игрок с большим лагом, тормозить начинало у всех. Само собой, исправление этого дефекта входит в программу "отладить сетевой код".

Перед самым моим уходом один из художников проекта показал мне ролик — на экране перехватчики Федерации азартно сражались с велианцами, а художник тем временем застенчиво оправдывался: *"Это пока что сборка. Звука нет, некоторые фрагменты перерисуем, кое-что — выкинем, кое-что — добавим"*. Скоро этот ролик будет озвучен, а на тысячах компьютеров по всему миру начнется новый этап войны с велианцами. Осталось только задать последний и самый важный вопрос.

[И]: *Когда стоит ждать появления релиза и демо-версии?*

[PPK]: Релиз предполагается в сентябре-октябре этого года. Демо-версия? Либо за некоторое время до релиза, либо сразу же после.

Значит, осенью. Значит, будем ждать. ■

Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

ПОПРОБУЙ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ЗАПЛАТИТЬ

ВЗГЛЯД НА SHAREWARE-ИГРЫ

В этой статье мы с вами обратимся к такому интересному явлению в компьютерно-игровой индустрии, как shareware-игры. Они по праву занимают почетное место на многих винчестерах наряду с "большими" играми. Между стратегическим планированием в Heroes of Might and Magic и напряженными сетевыми баталиями в Q3 так хочется порой поиграть во что-то маленькое и симпатичное, непритязательное и увлекательное... И тогда shareware-игры — к нашим услугам.

Конфетка до востребования

Shareware — это одна из схем распространения программных продуктов, в том числе и компьютерных игр. Суть этой схемы в том, что программы и игры распространяются по принципу "Try before buy", что на великий и могучий переводится примерно так: "Попробуй, прежде чем заплатить". Традиционные места обитания этих игр — разнообразные игровые порталы и софтовые сайты, такие как *www.realarcade.com*, *www.download.com* и *www.shareware.com*. Отечественные пираты нередко выпускают целые сборники shareware в категории "120 игр на одном диске".



Kayak Extreme — относительно реалистичный шароварный симулятор из конюшни Real Arcade. Несмотря на американскую происхождение, в титрах мелькают имена русских программистов.

Шароварная игра, как правило, содержит ряд ограничений до тех пор, пока вы ее не купите. С самого начала игра позволяет вам пройти несколько уровней, но в какой-то момент появляется надпись, глаголющая: *"Хочешь играть дальше — плати"*. После этого игра расписывает, что нового в ней появится после регистрации.

Иногда незарегистрированная игра накладывает ограничение не только на число уровней, но и на время работы демонстрационной версии. Зарегистрированным клиентам открываются дополнительные возможности: музыкальные треки, возможность сохранения и загрузки игр, доступ к онлайновой таблице рекордов и, что немаловажно, полноценная техническая поддержка.

Сама игра уже включает в себя все уровни и полноценные возможности, но первоначально они заблокированы. Чтобы приобрести полную версию, то есть разблокировать их, надо заплатить издателям некую сумму денег. Чаще всего это можно сделать с помощью интернет-кредитки или через сервис электронных платежей WebMoney. После оплаты вам вышлют пароль, введя который, вы сможете насладиться всеми возможностями игры. Снимутся все ограничения и сделаются доступными все уровни.

Современный формат shareware-распространения включает в себя не только банальный пароль на доступ к остальным 50 уровням такой-то чудесной игры, но и бесплатную техническую поддержку, помощь в трудных местах и даже бесплатные следующие версии игры. Грубо говоря, если бы "Герои Меча и Магии" распространялись в формате shareware, то, купив первую часть, игрок со временем получил бы совершенно бесплатно вторую, третью и четвертую.

Нам это может показаться фантастической дикостью, но — такова сама идеология shareware. Разработчикам выгодно оказывать подобные услуги, так как этим самым они привлекают новых клиентов.

Самыми популярными жанрами в shareware-индустрии являются аркады и логические игры. Оно и понятно — эти игры легки в производстве и бойко продаются. Особую нишу занимают аркадные симуляторы, которые весьма популярны в США и Каноде. Реалистичных же симуляторов в формате shareware никогда не было. Причина — очень специфическая аудитория и высокая сложность как разработки, так и распространения. Изредка попадаются стратегии, опять-таки с аркадными элементами, и совсем редко — РПГ, которые по качеству графики недалеко ушли от первых голдбоксов (была такая популярная серия РПГ в начале девяностых...).

ВОПРОС — ОТВЕТ

[И]: *Что бы вы могли посоветовать начинающим разработчикам "малых" компьютерных игр?*

[А]: **Стараться сфокусировать внимание на разработке не столько новых или неизвестных, сколько качественных игр. Не разбрасываться, а реализовывать свои идеи вначале в малом. Это очевидные истины, но их осознание обычно приходит слишком поздно, когда убита уйма времени на мертворожденных технологических монстров. И, разумеется, с оптимизмом смотреть в будущее.**

Если другие жанры в формате shareware представлены слабо, то разнообразие аркад поражает. В мире shareware аркады — очень емкое понятие, включающее в себя несколько десятков поджанров. Это и традиционные паратруперы, и двумерные космические леталки-стрелялки (вроде гиперпопулярного **Solaris 104**), и ремейки старых добрых игр, обросшие новыми возможностями.

Обычно такие игры отличаются маленьким размером (в среднем 1-5 Мб). Естественно, эти игры по уровню графики и звука обычно не дотягивают до "больших" игр, как, например, упомянутый Heroes of Might and Magic. Но, несмотря на это, shareware-игры часто могут порадовать интересным и увлекательным геймплеем.

Вы без труда найдете несколько любопытных образчиков на любом игроманском компакте (первое, что приходит в голову — это недавние 3D Blitz и Ricochet). Мы постоянно выкладываем их потому, что знаем: любит народ такие игры, и порой даже больше, чем "серьезные" проекты. Кроме того, соотношение играбельность/размер у shareware-игр традиционно больше, чем у демо-версий очередных "революционных" игр, что для помещения на наш компакт — очень серьезное преимущество.

Давайте постараемся разобраться в феномене shareware-игр, а также попробуем определить их место в нашей геймерской жизни. А потом поговорим с самими представителями индустрии.

Знакомьтесь: отечественная фирма **Alawar Entertainment**, которая уже много лет занимается разработкой и распространением shareware-игр на российском и на зарубежном рынке. Со мной согласились побеседовать **Андрей Елисеев**, руководитель **SHPAGA** — подразделения "Алавара", отвечающего за издание игр, — и **Михаил Мурашов**, гейм-продюсер **SHPAGA**.

Дела конторные

По аналогии с "большими" издательствами существуют конторы, которые занимаются только shareware-играми. Назвать их "издателями" язык как-то не поворачивается. Ведь мы привыкли говорить так о крупных конторах, которые действительно производят диски с играми. Как можно назвать издателями людей, которые занимаются только распространением игр в Интернете? С другой стороны, просто разработчиками их назвать тоже не корректно. Ведь они не только (и даже не столько) сами разрабатывают игры, сколько дистрибутируют чужие творения.

В принципе, такое разделение труда вполне естественно. Ведь рядовому разработчику (по статистике — 2-3 человека, обремененные не столько лишним временем, сколько "стандартной" работой — так уж получилось, что у нас в России создание игр на "коленочном" уровне в свободное время работой не считается) очень затруднительно продвинуть свой продукт. Ну кому он его может продать? Ну, пусть 20-30 человек, но этого же недостаточно! А такие компании, как "Алавар", могут обеспечить до 2-3 тысяч покупателей.

Они берут на себя конечную доводку игры до "европейских" стандартов (вплоть до доработки графики и написания саундтреков), создание инсталляционных копий, фирменную shareware-защиту (это, кстати, важный момент, ведь не у каждого хватит знаний сделать такую защиту, чтобы ее не вскрыл первый же хакер), а также все заботы по созданию сайта, раскрутки игры на популярных порталах, в прессе, через баннерные сети.

Ну и, пожалуй, самое главное преимущество такого симбиоза — фирма-издатель сама обрабатывает заказы клиентов, принимает от них деньги любыми доступными способами платежей и высылает регистрационные ключи. Если все перечисленное ранее одинокий разработчик еще мог как-то вынести на своих плечах, то уж обработку покупок — вряд ли. Он просто не сможет обеспечить такой богатый сервис по приему платежей. А издатель — другое дело. В его арсенале поддержка переводов на банковский счет, через WebMoney и электронные интернет-кредитки. Особенно это касается иностранных покупателей, так как у нас все эти электронные системы оплаты только начинают приживаться.

Русские разработчики также вносят весомую лепту в мировую shareware-индустрию. Например, на очень популярном игровом портале **www.realarcade.com** около 30% игр сделаны нашими ребятами. Обидно только, что они не могут в достаточной степени окупить свои shareware-игры, продавая их только в России. Поэтому традиционно русские разработчики ориентируют свои программы и игры на западный рынок. Кроме того, русские издатели, подобные "Алавару", занимаются постоянным поиском талантливых разработчиков, которых в России всегда было много.

Продать любой ценой

Обычно издатель имеет отдельное подразделение, отвечающее за маркетинг. Его задача — заставить покупателя заплатить как можно больше и при этом думать, что он купил игру самым выгодным образом. Для этого есть специальные уловки. К ним относится и широко известная "модульная" схема распространения игр.

Согласно этой схеме, клиент платит за очень небольшую игру с базовым набором уровней. Но! При этом дается гарантия, что регулярно выпускающиеся новые пачки уровней и карт будут доставаться ему бесплатно. Через некоторое время пользователь оказывается буквально завален разнообразными "довесками". Вскоре разработчик заявляет о выходе совершенно новой серии "историй" или "тем" игры, которые отличаются другими возможностями, дизайном, внешним видом уровней и т.д. Причем уже зарегистрированные пользователи могут получить возможность поддержки этих новых тем и целую порцию абсолютно эксклюзивных карт всего за девять долларов и девяносто девять центов.

При этом большинство пакетов карт с этого момента выпускается уже в новом формате, не совместимом с прошлой серией. Конечно, и для старой модели продолжают выпускаться карты, но в крайне ограниченном количестве. И пользователь буквально вынужден заплатить за эту новую возможность, попавшись на удочку социального инженеринга. "Бесплатные" довески следуют один за другим, а пользователь платит все больше и больше. Эта модель очень хорошо отработана и действует безотказно.



Если творчески подойти к делу, даже старый как мир морской бой можно представить в новом свете!



Это одна из собственных разработок Alawar. Неплохая игра, берущая свое не графикой (как легко увидеть), а необычным геймплеем.



В формате shareware распространяются даже крупные 3D проекты.

Издатели shareware

Ну что ж, предварительный экскурс в индустрию shareware мы сделали, а теперь давайте поговорим с самими издателями. Итак, "Алавар" — одна из фирм, которая занимается изданием shareware-игр разных жанров. Впрочем, давайте предоставим слово им самим.

Андрей [А]: Наша фирма уже несколько лет занимается изданием shareware-игр, которые разрабатываются как одиночными авторами, так и молодыми командами. В основном это аркады и логические игры.

Основные покупатели наших игр — американцы, приобретающие их либо для себя, либо для своих детей. Однако доля зарегистрированных пользователей из России постоянно увеличивается.

Михаил [М]: В данный момент линейка наших игр насчитывает около 40 наименований. Мы издаем игры в расчете на конкретный рынок. Например, русские пользователи с большим удовольствием играют в логические игры, такие как Metamorphs, Puzzle Rally и Brick Shooter. Это разнообразные головоломки, рассчитанные на неординарное мышление.

Американцы больше любят красочные игры действия, например, Brave Dwarves, Xtreme Tankz Madness и Bomberic. Это в основном ремейки старых добрых аркад, представленные в новом обличье.

"Игромания" [ИМ]: *На какой рынок вы делаете основную ставку: на наш или на зарубежный?*

[М]: На зарубежный. Конечно, хотелось бы производить игры для российского пользователя (все-таки ближе, роднее), но, к сожалению, в настоящее время состояние рынка shareware-игр в России оставляет желать лучшего. Думаю, это не связано с нежеланием российского пользователя платить за игровые продукты. Ведь уровень дохода среднего российского обывателя вполне позволяет заплатить за понравившуюся игру 50-100 рублей. Именно столько стоят наши игры на российском рынке.

По моему мнению, проблема состоит в отсутствии соответствующих технологий. Ведь, если разобраться, что нужно зарубежному пользователю для того, чтобы купить игру? Все банально просто: не отходя от компьютера, пользователь заходит в Интернет, набирает номер кредитной карточки и через 1-2 часа становится обладателем полной версии понравившейся игры. В том случае, если игру захотел купить ребенок, то мама или папа, придя домой на обед, без проблем покупают ему игру, совершив те же несложные манипуляции.

Для российского обывателя все обстоит намного сложнее, ведь далеко не у всех есть кредитные карточки, мало у кого есть дома или на работе доступ в Интернет. Вследствие чего кто-то скачавший shareware-версию игры записывает ее на дискеты и передает своим знакомым. Даже если пользователь решил купить игру, ему нужно заполнить утомительную форму со своими реквизитами, получить текст квитанции Сбербанка, одеться, пойти в Сбербанк, отстоять очередь, заплатить по квитанции и, в лучшем случае, через 1-2 дня получить регистрационный ключ.

Несмотря на это, я думаю, что Россия не может долго оставаться в стороне от современных технологий, и в ближайшем будущем мы сможем без проблем приобретать понравившиеся игры.

Итак, реальные причины непопулярности shareware-игр в России кроются в малодоступности самих игр, зачастую сильно завышенной их стоимости и сложности процедуры регистрации. Причем именно высокая стоимость является главным фактором. За те же деньги можно купить несколько пиратских дисков с играми с качеством на порядок выше, чем у shareware. Поэтому у русского пользователя пока еще нет стимула к покупке shareware-игр. Изменить ситуацию может только правильная ценовая политика.

[И]: *Я думаю, рано или поздно, но и в России будет возможна такая же легкая процедура покупки. Уровень технологий постоянно растет, а в России люди быстро принимают удобные новинки. Для нас еще все впереди. А кстати, сколько в среднем стоят ваши игры?*

[М]: Конечно, цены на наши игры формируются из учета состояния экономики и уровня жизни стран, в которых покупаются игры. А, как вы понимаете, уровень жизни на Западе и в России различен. Вследствие чего наши игры на зарубежном рынке стоят в среднем от 10 до 20 долларов, на российском рынке цена игры варьируется от 50 до 100 рублей.



Большинство крупных коллективов разработчиков корнями уходят в светлое студенческое прошлое. Алаварцы, как вы можете видеть на фотографии, не исключение.

Вот это и называется правильной ценовой политикой. Помните, несколько крупных издателей игр в России несколько лет назад начали акцию по выпуску лицензионных jewel-версий популярных игр, по цене сравнимых с пиратскими дисками. "Алавар" поступает таким же образом. В России игры можно продавать только по тем ценам, за которые люди их смогут и захотят купить. Чем скорее это поймут остальные издатели, тем быстрее легальные shareware-игры распространятся в России.

Итак, в shareware-игры в России играют практически все геймеры, однако редко кому приходит в голову зарегистрироваться. С другой стороны, западные издатели смотрят на российский рынок с опаской. И пример "Алавара" в такой ситуации показателен. Будем надеяться, что shareware-игры в скором времени займут в наших сердцах и на наших винчестерах свое заслуженное место. ■

ВОПРОС — ОТВЕТ

[И]: *Не планируете ли вы со временем перейти на издание "больших" проектов?*

[М]: А почему бы и нет? Только не перейти, а начать, ведь рынок маленьких игр всегда останется актуален. Но это пока в будущем... Дело в том, что большие проекты требуют больших затрат ресурсов, как человеческих, так и финансовых. Пока у нашей компании нет достаточно ресурсов, чтобы позволить себе проекты, соизмеримые по масштабу с такими играми, как Diablo, Quake и др. Но надеюсь, что это время не за горами.


ЁТУНХЕЙМ


Могучий Торгир


Жестокий Грим


МИДГАРД




НИФЛЬХЕЙМ


Смелый Хаймер


Ловкая Исгерд


СВАРТАЛЬФХЕЙМ

Четыре героя. Восемь миров.

(По цене всего одного диска)









Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

DEUS EX... ДУБЛЬ ПЕРВЫЙ... МОТОР!

В мире игрового кино наступило временное затишье. То есть новости касательно купли-продажи прав на экранизацию игр еще появляются, однако самих фильмов, созданных по мотивам игровых хитов, не то что по пальцам одной руки не пересчитать — их просто нет! Последний релиз — **Resident Evil**, премьера которого состоялась 15 марта 2002 года. Фильм **Пола Андерсона** с **Миллой Йовович** в главной роли стартовал очень удачно, собрав почти 18 миллионов долларов только за три дня. К сожалению, Resident Evil быстро сдал позиции, и в США кассовые сборы ограничились 40 миллионами долларов. Учитывая то, что само производство "Зла" вылилось в сумму, превышающую сборы почти в два раза, результат разочаровывающий. Разумеется, мировой прокат, выпуск на видео и DVD, а также продажа прав телевидению принесут свою копеечку создателям, но в конечном итоге они только-только сведут дебет с кредитом. Прибыли, а тем более сверхприбыли ждать не стоит. Не помог даже крепкий саундтрек, песни для которого предоставили такие музыкальные "монстры", как **Marilyn Manson**, **Slipknot**, **Depeche Mode**...





Resident Evil: попытка № 2

Стоит призадуматься, о чем говорят невысокие кассовые сборы Resident Evil. А говорят они о том, что создатели фильма, как ни старались, не смогли завлечь в кинотеатры подлого "массового зрителя". Не пошел, подлец, и все тут. Посмотреть Resident Evil рискнули лишь геймеры и фанаты киноужасов. Остальные отправились на "Спайдермена".

Тем не менее, все идет к тому, что Пол Андерсон рискнет снимать сиквел Resident Evil. О своих планах он говорил еще до премьеры RE, и, похоже, скромный прием фильма не смутил его. **Resident Evil: Nemezis** по мотивам третьей части игры уже анонсирован, и главную роль в нем опять будет исполнять Милла Йовович. Также в актерский состав попали **Джина Филипс** (**Jeepers Creepers**) и красавчик **Эрик Мебиус**. На роль **Джил Валентайн** Андерсон выбрал **Наташу Хенстридж** ("**Особь 1,2**", "**9 ярдов**"), но...

— Я связался с Наташей Хенстридж, однако она сейчас слишком занята другими проектами и отказалась от роли. Мира Сорвино — вторая в моем списке. Она идеально подходит на роль Джил. Надеюсь, все пройдет хорошо и ей понравится предложенный сценарий.



Андерсон также отметил, что Элис и Джил ни разу не встретятся в Resident Evil: Nemezis. В фильме будет несколько отдельных линий, поэтому плечом к плечу отстреливать зомби у Миллы Йовович и **Миры Сорвино** (ее участие пока под вопросом) не получится. На данный момент другой информации касательно Resident Evil: Nemezis нет.

Алиса в Голливуде

Другие два фильма по мотивам компьютерных игр, премьера которых состоится в обозримом будущем, — **Alice** (второе название — **Dark Wonderland**) и **Tomb Raider 2**.



Милле Йовович понравилось сниматься в игровом кино. Первой ласточкой стал Resident Evil, теперь она положила глаз на Alice, который станет снимать **Уэс Крейвен** по мотивам **American McGee's Alice**. Йовович заявила, что игра МакГи — одна из ее любимых. Она также сообщила, что связалась с Крейвеном и все уши прожужжала ему о том, какой замечательной Алисой она будет. Конечно, нехорошо клянчить работу, но куда Йовович деваться? Она — прирожденная звезда фильмов класса B, но сниматься хочет в высокобюджетных блокбастерах (очевидно, там зарплата повыше). В свое время **Люк Бессон** попытался сделать из Миллы суперзвезду, и даже у него ничего не получилось. Критики и зрители хором твердят о том, что актерские способности Йовович ограничены. Милла так не считает. Что решит Крейвен — пока неизвестно.



Участие Крейвена тоже долгое время оставалось под вопросом — мастер жанра "хоррор" работает одновременно над двумя или тремя проектами, но сейчас все утряслось. Уэс с нами, а это, черт возьми, много стоит.





По словам режиссера **"Кошмаров на улице Вязов"**, **"Людей под лестницей"** и трилогии **"Крик"** он *"не может дождаться, когда прыгнет вслед за Алисой в кроличью нору, чтобы пережить ужаснейшее путешествие"*.

— Мы украдем все, что можно взять из игры, — не скупится на обещания Крейвен. *— А затем... затем отдадим зрителям нечто большее.*

Жанр вольного ремейка **Alice in Wonderland** обозначен как *"готический ужас"*. Сценарий написан профессионалами своего дела **Джоном** и **Эрихом Хоберами**, а финансировать производство будет, как вам уже, наверное, известно, компания **Dimension Films**. Крейвен настроен категорически и не намерен превращать American McGee's Alice в кино для детишек. Все насилие, что потребуется для динамики и развития сюжета, останется в фильме, даже если в результате картина получит более жесткий рейтинг, чем тот, на который рассчитывают в Dimension Films, — **PG 13**.

Казалось бы, все готово для съемок, однако их дата по-прежнему не назначена. Американец МакГи уже устал жаловаться на голливудскую волокиту, Уэс Крейвен рвется в бой, но... воз и ныне там. И когда тронется с места — неизвестно. Ориентировочно премьера намечена на 2003 год.

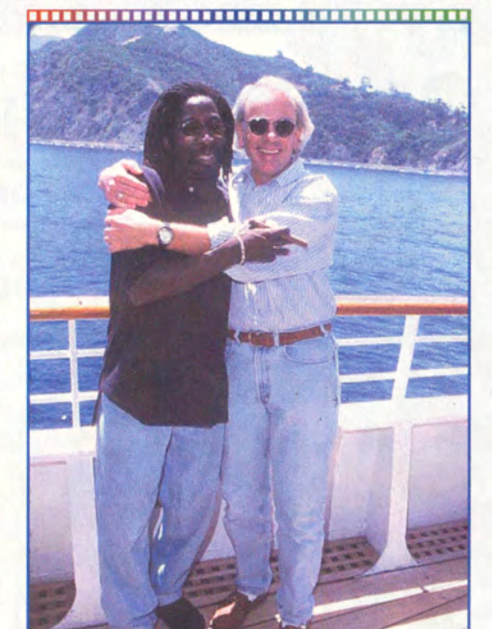
Лара Крофт ищет режиссера

С **Tomb Raider 2** все проще и понятнее. Кинокомпания **Paramount** уже запланировала релиз сиквела на 2003 год. Скорее всего, картина появится летом — в самое доходное для киношников время года. Первая часть собрала в кинотеатрах почти 48 миллионов долларов только за три первых дня демонстрации, и с Tomb Raider 2 в Paramount планируют повторить и даже превзойти ее успех.



В **Eidos Interactive** и **Core Design** отслеживают все, что связано с любимым брэндом. Последние новости о Tomb Raider 2 рассказывает **Эдриан Смит**, один из директоров студии Core Design, на чьей совести лежит сам факт появления на белый свет Лары Крофт:

— Второй фильм появится в 2003 году. Не стоит ждать каких-либо пересечений между фильмом и Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness. Мы уже получили сценарий картины, и он просто великолепен. В главной роли снова снимается Анджелина Джоли. Она сейчас в Англии, но закончит дела в течение месяца. Съемки начнутся через двенадцать недель.



Несмотря на то, что съемочный период стартует уже через три месяца, пока нет ясности с режиссером. Первоначально в режиссерское кресло должен был сесть **Саймон Уэст**, режиссер **Tomb Raider**, **"Воздушной тюрьмы"** и **"Генеральской дочери"**. Однако затем планы боссов Paramount изменились. **"Расхитительница гробниц"** сделала отличную кассу по миру, но претензий к фильму у критиков и публики — хоть отбавляй. Фильм, несмотря на зрелищность и харизму Лары Крофт, получился средненький. Даже **Анджелина Джоли** заявила, что снимется в продолжении только при наличии действительно хорошего сценария. Сценаристов наняли новых, а заодно решили сменить и режиссера.

Журнал **Variety** сообщил о том, что в Paramount остановили выбор на **Яне Де Бонте**. Де Бонт начинал в Голливуде простым оператором (**"Кровь и плоть"**, **"Крепкий орешек"**), но постепенно поднялся до режиссера. Его картины **"Скорость"** и **"Смерч"** имели огромный успех, однако за полосой удач пришла полоса разочарований. **"Скорость 2"** в прокате провалилась, а **"Призрак дома на холме"** едва окупил затраты. Tomb Raider 2 мог бы оказаться счастливым билетом для мастера высокобюджетных боевиков. Увы, Де Бонт сам повернулся... кх-м-м-м... спиной к успеху. На нынешнем Каннском кинофестивале Де Бонт сообщил, что решил отказаться от Tomb Raider в пользу другого масштабного проекта. Проект носит гордое имя **"Святой Николай"** и является многомиллионной экранизацией биографии австрийского воина, жившего в четвертом веке нашей эры. Что ж, если кто-то считает, что Де Бонт сделал неверный выбор, пусть первый бросит в него камень. Эй-эй, пожалейте старикана!

Как видите, на сегодняшний день неизвестно, кто займет режиссерское кресло на съемках Tomb Raider 2. Возможно, в Paramount сделают серьезное внушение Саймону Уэсту и допустят его к съемкам, а может... А может быть, и нет.

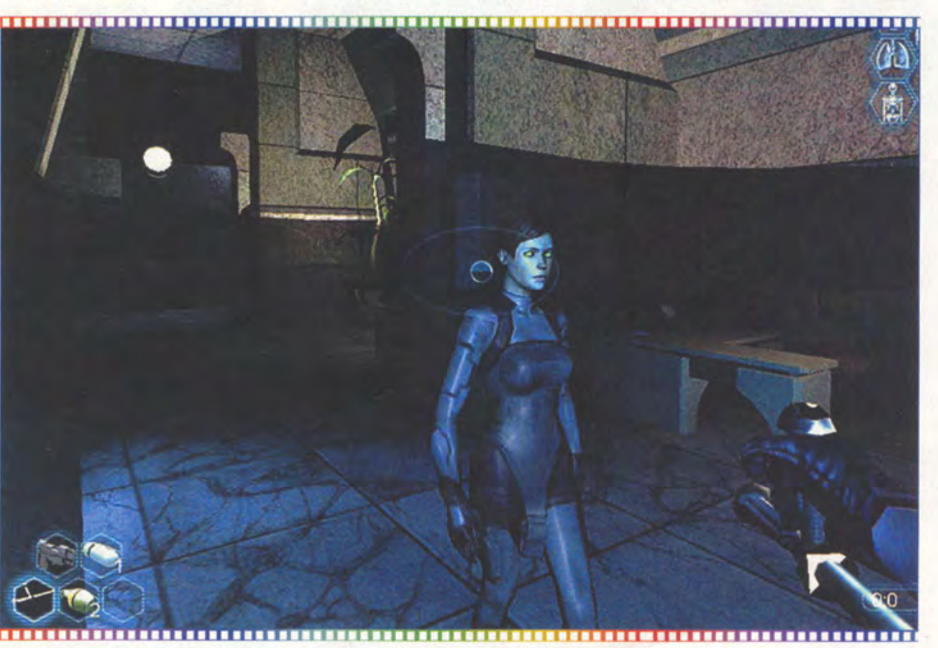
Агент Дентон, вы готовы к съемкам?

Ну и, конечно же, нельзя обойтись без суперновости на десерт. Прогноз **"Игромании"** касательно игр, по которым стоит сделать полнометражные фильмы, начинает постепенно сбываться. Голливудский продюсер **Лаура Зискин**, чье последнее достижение — **Spider-Man** — принес ей солидный барыш, приобрела права на экранизацию одной из лучших компьютерных игр всех времен — **Deus Ex**. Зискин сообщила журналу **Variety** следующее:

— В Deus Ex создан великолепный, волнующий мир, полный колоритных плохих и хороших парней. Что касается Дентона, то его роль иначе чем "звездной" не назовешь.

Интересно, кто же в конце концов будет утвержден на роль агента Дентона? **Киану Ривз**? **Вин Дизель**? Молодая, но жутко перспективная звездочка? Пока неясно. Зато достоверно известно, что Лаура Зискин и кинокомпания **Columbia Pictures** уже наняли сценариста **Грега Прасса**. В его обязанности входит игра в Deus Ex, обработка материала и, разумеется, написание сценария.

На этой оптимистичной ноте позвольте откланяться. Трудно предугадать, что за фильмы мы станем обсуждать в следующем выпуске "Игрового кино". Возможно, киношники как раз сейчас покупают права на экранизацию вашей любимой игры. Это ли не праздник?! ■



НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/shellshock

Отличнейшая утилита под названием Q3Offline, уже засветившаяся в прошлых номерах "Мании", теперь поддерживает свежую Soldier of Fortune II: Double Helix. Пока, правда, только Multiplayer Test, но поддержка полной версии не за горами. В конце концов, что можно требовать от людей, которые вынуждены покупать игры в коробках. Для Jedi Knight II: Jedi Outcast добавлена опция разделения на классы.



http://clangames.newlight.org.uk/

Для всех квейкеров, которые состоят в клане, — а таких, как известно, большинство — выпущена версия 3.0 утилиты Clangames. Clangames окажет неоценимую помощь в создании сайта клана: утилита автоматически собирает статистику игр, внесенных в расписание (за это уже отвечает специальный планировщик). Процесс редактирования странички новостей клана при помощи Clangames также превращается в занятие легкое и приятное.



www.planetquake.com/kamist-markand/

Глобальное обновление постигло мод King of the Mountain. Версия 2.0 включает в себя совершенно новый командный режим игры — Team On The Mountain, несколько новых карт (в их числе тимплейная с двумя горами), множество изменений, улучшений и исправлений. Кстати, обратите внимание — ссылочка тоже изменилась.



www.planetquake.com/quickdeath/

Оказывается, некоторым Instagib кажется скучным! Для таких сумасшедших квейкеров и был создан мод Quick Death, обладающий еще более скоростным и аркадным геймплеем. В новой его версии добавлен режим Knock Out, в котором нужно при помощи рейлгана выбросить с карты своих оппонентов. Ну и как обычно, новые карты, улучшения, исправления и прочее в комплекте.





www.planetquake.com/afterwards/

Новая карта для мода Afterwards; вернее будет сказать — новая КАРТА, потому что уровень под названием aw_peak получился просто гигантским. Самая большая карта под Afterwards на данный момент, aw_peak исполнена в зимнем стиле и несомненно заслуживает внимания тех, кому понравился этот "почти "Каунтер-Страйк"" на движке Q3.



www.threewave.com

После выхода мода Threewave CTF под него было выпущено великое множество карт, созданных поклонни-

QUAKE III ARENA

POLITICAL ARENA

www.planetquake.com/politicalarena



▲ На каждого Бен Ладена у нас найдется пулемет.

Как вы, уважаемые читатели, относитесь к политике? А к проблеме мирового терроризма? Думаю, не ошибусь, если скажу, что по большей части все это вам глубоко параллельно. Эх, куда катится мир? Впрочем, я тоже признаюсь, что не слишком-то в политике разбираюсь, зато смею надеяться, что в Q3 кое-что понимаю. И поэтому могу сказать, что мод Political Arena — это хорошо. Хотя, если судить строго и беспристрастно, это и не мод вовсе. Судите сами: никаких новых карт, нового оружия, да что там — вообще никаких изменений в геймплее или физике игры. Просто множество новых скинов, позволяющих квейкерам на время игры влезть в шкуру (хмм, игра слов получается) известных политиков. Некоторые из них, скажем, американские президенты, хорошо известны любому, кто хоть иногда смотрит телевизор, некоторых же неполитизированный любитель "Квейка" никогда не виде и, скорее всего, не увидит. Те не менее, все они достаточн хорошо известны на Западе, все они взяли в руки оружие Позабыв о политкорректности они увлеченно уничтожают сво их оппонентов и отрываются ка только могут. Думаете, Клинто с рельсой выглядит смешно? От части так оно и есть, но проиг рывать "другу Биллу" — неприят но вдвойне.

Однако авторам мода пока залось недостаточным поизде ваться над акулами большой по литики, и они пошли на риско ванный шаг — выпустили TerrorPack1 The FBI's Most Wanted Terrorists, в кото ром собраны опаснейшие террористы современности во главе с товарище Бен Ладеном. Теперь каждый сознатель ный гражданин может запустить люби мую игру и вступить в виртуальную борь бу с терроризмом. И не беда, что имена остальных террористов не слишком хо рошо известны миру, зато их внешний вид — это нечто. Смотрите на скрины и умиляйтесь. А какие можно теперь про водить тимплеи! "Политики" против "тер рористов" — это вам не опостылевшие "красные" против "синих". Да и фразоч ки боты отпускают такие, что иногда сползаешь под стол от смеха.

Подводя итоги, хочу сказать следую щее: Political Arena стоит вашего внима ния, хотя это и не совсем мод. Спасите мир от терроризма!

Рейтинг "Мании": 4/5

UNREAL TOURNAMENT



GODZ

http://dynamic2.gamespy.com/~godz/

Первый взгляд на скриншоты модификации GODZ напомнил мне о Mortal Combat — те же линейки жизни, бойцы в красивых стойках, разве что счетчика времени нет. Сейчас, после двух дней бешеных заруб в клубе, я понимаю, что это были только удачные ракурсы. Хватило десяти минут для осознания того, что файтинга здесь ненамного больше, чем в оригинальном UT. Однако именно этих десяти минут оказалось достаточно, чтобы преодолеть несложный барьер перед серьезным подсаживанием на GODZ, — освоить управление.

Суть игры не изменилась — требуется изничтожить противника любыми доступными способами. Вот только никакого оружия на картах нет, как, впро чем, и аптечек/брони/артефактов. Зато каждый боец (которых здесь называют богами) наделен уникальными способно стями, в основном деструктивного ха рактера. Среди них — лазеры из глаз, файерболы из рук и пушечные ядра не понятно откуда. Разумеется, богам до ступны сверхзвуковые скорости бега и способность летать. Все эти радости бессовестно жрут магическую энергию *Ql* ("ци", в китайской мифологии — энер гия, которой обладают все живые суще ства). На ней, в основном, и построен весь процесс игры. *Ql* тратится на все атаки, на бег, поддержание полета и блокирование ударов. "Обесточенный"


▲ Mortal Combat 5... Тьфу ты, GODZ 1.07!

божок практически беззащитен, поэтому за уровнем энергии следить нужно в оба. Восстановить *QI* можно двумя способами: либо подождать, пока она неспешно восстановится сама, либо зарядиться, нажав кнопку *"charge"*. Второй способ значительно быстрее, но и намного опаснее — во-первых, заряжающийся персонаж стоит/висит на месте, а во-вторых, очень хорошо виден из-за слетающихся к нему ярко-зеленых сгустков энергии.

Всего богов насчитывается шесть штук; каждый может облачиться в две-три разных "шкуры". Выглядят эти ребята убедительно, причем весьма непохоже друг на друга. Магические способности (по три на нос) также у всех свои, и это не просто по-разному нарисованные атаки, но принципиально различные приемы. Впрочем, один прием у всех одинаковый — это удар рукой, который используется, когда запасы *QI* становятся близки к нулю. Атаки можно блокировать, при этом повреждение вычитается не из здоровья, а из энергии. Однако я ни разу не видел, чтобы кто-то целенаправленно использовал блок. Правило "лучшая защита — это нападение" в **GODZ** очень актуально — две столкнувшиеся атаки обычно нейтрализуют друг друга.

Удачно проведенный прием отнимает кусочек от полоски жизни соперника. Когда эта полоска заканчивается, супостат, как нетрудно догадаться, погибает. Однако есть еще один интересный момент: при подходе полоски к концу она краснеет, а ее обладатель начинает звереть — стандартные атаки требуют меньше *QI*, а в арсенале появляется супер-удар, одно применение которого обычно приводит к летальному исходу для пострадавшего. Правда, из-за постоянной регенерации здоровья (еще одна фишка божеств) халява длится недолго, и вскоре полоска окрашивается в свой обычный цвет.


▲ Апокалипсис? Нет, просто игры богов.

Кроме обычных "мясных" стычек и тимплея, **GODZ** содержит два оригинальных режима игры — *Orbs* и *Rifts*. В первом необходимо собрать/отнять 5 артефактов *(Orb)*, раскиданных по карте, после чего убить всех, кто на них еще претендует. Во втором — уничтожить пять порталов, из которых лезут тяжеловооруженные твари. Разумеется, под все режимы создано 20 новых карт, причем на одной из них присутствует "разрушаемое окружение" — проще говоря, крыша, которую можно сбросить на макушку вражине.

Графически **GODZ** также впечатляют — красивые эффекты, приятные модели, интересные карты. К сожалению, из-за немного сыроватого кода вся эта красота иногда беспричинно тормозит, не спасает даже AthlonXP+GeForce3. Звуки сочные, качественные. Музыка приятная, а главное — в мод встроен MP3/OGG-плеер, чтобы любители могли заменить комплектную электронщину чем-нибудь более душевным (Slipknot, например).

Из дефектов стоит отметить неудобную систему прицеливания — прицел только мешает, сбивая с толку. Боты иногда забывают о своих обязанностях и летают где-то в облаках вместо того, чтобы сражаться, как настоящие джигиты. Ну, и еще менюшка не масштабируется на высоких разрешениях — впрочем, это я уже придираюсь. Не стоит забывать, что это все же бета-версия, и все глюки/тормоза/недоработки вполне могут быть исправлены.

А пока остается констатировать: у **GODZ Team** получилось. Мод безумно динамичный, вполне традиционный, чтобы не оттолкнуть от себя любителей классического "Анрила", и достаточно оригинальный, чтобы не дать игрокам заскучать через пару матчей. **"Игромания"** рекомендует!

P.S. Внимание!! Для установки мода требуется **Bonus Pack 4**! А без него даже инсталляшка не запустится.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5

ками CTF по всему миру. И вот, наконец, появилось официальное обновление за номером 1.5. В нем содержится целых 8 новых карт, созданных профессионалами картостроения. Готовьте ваши крюки, господа квейкеры.

http://www.promode.org

В прошлом номере **"Мании"** я писал о новой версии **Pro-Mode** — **99w2**. Но за этот небольшой промежуток времени авторы **Pro-Mode** успели слабать аж 3 обновления, и теперь номер последней версии **CPM** — **99w5**. Даже не буду перечислять все новшества, но скажу, что столь неукротимое стремление к совершенству заслуживает всяческого пиетета.

Unreal Tournament

www.catchersctf.com/MonsterVendor

Мутатор **Monster Vendor** доставляет в **UT** звонкие монеты — или шуршащие купюры, кому как нравится. Деньги, разумеется, зарабатывают на убийствах, а потратить их можно на оружие, боеприпасы, здоровье или на "крышу" в лице монстров. В командных играх деньги можно передавать союзникам — например, дружно скинуться на Redeemer и отбить вражескую атаку. Заинтересовавшимся — просьба по ссылке. Весит мутатор 512 кб.

www.planetunreal.com/tygra

Давненько ничего не было слышно от достаточно уважаемого в кругах российского UT-мэп-дизайна человека — **Дмитрия "Tygra" Грибанова**. Оказывается, все это время он вынашивал свое новое детище — карту **DM-Tygrania**. Действие разворачивается на планете с одноименным названием (скромняга автор!). Карта очень большая, 16 человек на ней поместятся без каких-либо видимых проблем. Как всегда, детализация арены такова, что для комфортной игры стоит подумать о *мощном* компьютере.

http://httpd.chello.nl/~r.dautzenberg/

Любителям игры с ботами наверняка приглянется утилитка **Bot Editor 2.5**. Помимо настроек внешнего вида железных чурбанов (есть, кстати, даже генератор имен) доступно множество опций AI. Также возможно создание профилей для различных модификаций и экспорт/импорт настроек в файл для последующего обмена с товарищем. Взять утилиту можно ***с нашего компакта***.

http://creep.gcpro.de/

После увиденного в **AirFight UT** или **GODZ**, я думаю, никто не удивится, когда узнает о разработке модификации **Ultima Unreal**. Ее авторы решили сделать ни много ни мало свою **Gothic** на рельсах **Unreal**. Сейчас разработка находится на очень раннем этапе, нарисовано всего несколько карт. Обещается интересный сюжет, классная игровая механика и куча других прелестей, ранее **Unreal** не свойственных. А лично я лелею надежду, что **Ultima Unreal** станет тем, чего многие ждали от **Wheel of Time**.

www.planetunreal.com/exor/

Появилась **версия 3.00** мутатора **BulletTime** (см. **"Игроманию" №10, 2001**), навеянного Максом Пэйном и "Матрицей". Починено все, что подтекало, код доведен до блеска, и играть теперь стало по-настоящему весело. Изменены первоначальные правила — ныне останавливать время дозволено только Избранному (The One). Он же умеет уворачиваться от пуль и вытворять прочие фокусы в таком же духе. Кроме того, мутатор содержит новые визуальные эффекты. А весит эта радость всего-то полтора мега!



COUNTER  STRIKE



ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО И ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО

Спроси у любого мало-мальски опытного игрока, что его больше всего раздражает во время игры. Что, ты думаешь, он ответит? Медленный коннект? Устаревшее железо? Не-а. Скорее всего, он скажет, усмехнувшись: "Другие игроки". И дело тут не в умении (неумении) играть и не в марке дезодоранта, которым они пользуются. Дело — в их поведении.

Представь себе такую ситуацию. Сидишь ты в клубе, тихо-мирно поигрываешь в "Контру". И вдруг в самый ответственный момент сражения рядом раздается истошный крик: "АААА!!! Они снизу идут!!! УУУ!!! Держи кишку!!! ЫЫЫ!!! Ламер!!!" Даю голову на отсечение: тебе это вряд ли понравится. И на то есть основания.

Своя культура общения (или этикет) существует в каждой среде и в каждой ситуации. Она определяется набором уместных или необходимых в данной ситуации поступков. К примеру, уступить место в трамвае "старушке-процентщице" — один из элементов культуры поведения в общественном транспорте, и так далее. Надеюсь, сообщение о том, что в игровой среде тоже есть свой этикет, не станет для тебя новостью. Его соблюдение может помочь завоевать уважение среди "серьезных" игроков, а также получить большее удовольствие от игры.

А вот это попробуйте!

Перейдем от общих рекомендаций к частным. Соблюдение нижеследующих правил сделает процесс игры гораздо более приятным для окружающих вас игроков.

Уважай других. Если ты хочешь, убив игрока, услышать от него: "Блин, вот это был реальный выстрел!", а не "Ты, урод лупоглазый! А в зубы?", то сам поступай соответственно. То же относится и к сообщениям, которыми мы все так любим перекидываться во время игры. Постарайся не хамить противнику. От того, что ты покроешь соперника матом, никому лучше не станет.

Не болтай. Не знаю, как тебя, но большую часть игроков доводят до белого каления пацаны младшего школьного возраста, которые имеют привычку дико орать на весь клуб о том, что они сидят именно "у дырки", а не где-нибудь еще. Ты ведь и так понимаешь, что гораздо интереснее играть честно — как бы банально это не звучало. Какой кайф завалить "контра" с двумя единицами здоровья, если ты точно знаешь, что он стоит "за той дверью"? Поначалу будет тяжело, но скоро ты привыкнешь держать язык за зубами и станешь призывать к этому окружающих. И тем приятнее будет, когда завалившего тебя "террора" наконец замочат. К сожалению, выполнение этого простого правила обычно дается тяжелее всего, поэтому в настройках сервера неплохо бы указывать команду **forcechasecam**.

Не флуди. Возможность переписываться во время игры была придумана не для того, чтобы тренироваться быстро печатать. В свое время едва ли не на каждом CS-сервере в Интернете можно было увидеть все что угодно: в "чатах" назначались встречи, возникали новые проекты и чуть ли не подписывались деловые сделки. Но люди получали от этого удовольствие! А какое удовольствие можно получить, когда один и тот же упорный парень предлагает тебе посетить его "MErA py/\E3HbIu' cAu'T" или "SYGRAT' DUEL NA 1000 BACHEY!!!!"? Так что делай выводы.

И еще. Если тебе не нравится текущая карта, это не повод раз сто написать "mansion — г... полнейшее!". Других это сильно раздражает. "Если на карте играют, значит, это кому-нибудь нужно" (с).

Уважай товарищей по команде. Даже если видишь их в первый раз. Даже если они плохо играют. Пока ты с ними в одной команде, в голову не должно приходить даже слово плохое про них сказать, не говоря уже об убийстве "в воспитательных целях". Хотя со вторым я, пожалуй, переборщил. Все-таки это развлечение пока остается лишь уделом чудаков на букву "м". Увы, к сожалению, в последнее время они встречаются довольно часто.

И все же, планируя какой-нибудь гениальный стратегический ход или секретный план, *всегда* думай о товарищах по команде. Собрался кинуть гранату — прикинь, где находятся братья по оружию. К слову, на некоторых картах есть проходы, невовремя остановившись посередине которых, можно сорвать всю атаку своей команде. Об этом тоже не стоит забывать.

Плохое запоминается лучше хорошего. Поэтому лучше один раз постараться не нагадить своим напарникам, чем потом десять раундов подряд ждать пули в спину.

Помогай новичкам. Это трудно, но хоть кто-то должен этим заниматься. Пусть сегодня он играет плохо и не знает, как купить нож. Ничего, скоро он научится, а ты сделаешь хорошее дело, которое не требует каких-то сверхъестественных усилий. Не исключено, что таким образом ты заведешь себе хорошего друга, а при должном старании — и отличного игрока для своего клана.

Разумеется, это далеко не все. Но, выполняя эти нехитрые рекомендации, ты скоро придешь к пониманию и других правил. И, возможно, сам начнешь сеять разумное-доброе-вечное в своем клубе, на своем любимом сервере или просто среди друзей.

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Мы завершаем серию статей, посвященную мультиплееру в Alien vs. Predator 2. На этот раз мы подробно рассмотрим игру за Чужого.

ТАКТИКА ИГРЫ ЗА ЧУЖОГО

Волчья натура

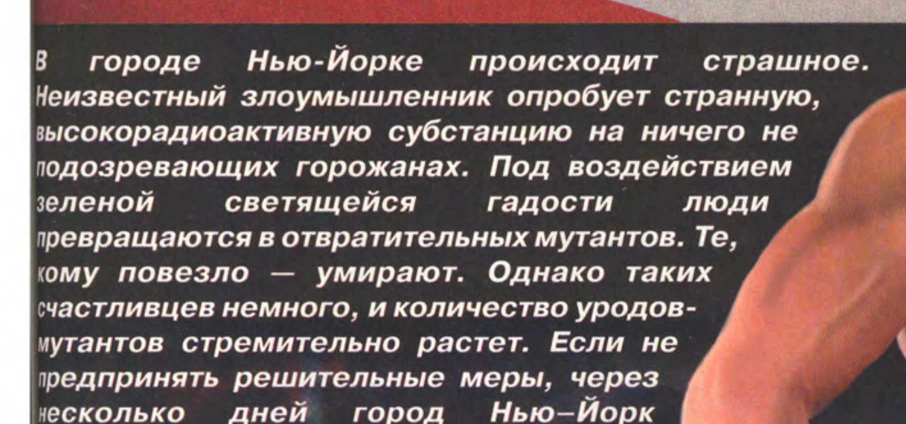
Вам надоели пресловутые пушки, надоело убивать врага на дистанции? Хочется наблюдать вблизи его мучительную гибель? Хочется быть ее причиной? Хочется разрывать врага (жертву?) на куски собственными руками? Тогда Чужие — это ваш выбор! Амуниция Чужого проста — это лапы, заканчивающиеся острыми когтями, хвост, удар которого парализует жертву, и мощные челюсти. Чтобы ударить той или иной конечностью, не надо лихорадочно переключаться между ними — достаточно лишь нажать соответствующую кнопку. Основным способом атаки будут когтистые лапы — после удара жертва теряет здоровье и на секунду остается неподвижной: появляется возможность ее добить. Если в пылу драки точно навестись на голову супостата, то Чужой просто откусит ее! Когда Чужой наносит удары лапами и попадает в цель, это выглядит весьма здорово — отрываются конечности, попавшие под удар, и жертва обильно орошается кровью. Крылья, ноги... Главное — хвост! Ударить хвостом можно с некоторого расстояния. Атака хвостом не убьет противника, но зато он на несколько секунд окажется парализованным — и при этом будет видеть, что происходит вокруг. А вокруг, конечно, будет происходить стремительная и кровавая расправа, в ходе которой враг потеряет зрение вместе с жизнью.

Но все же подобраться на расстояние удара к вооруженным противникам бывает трудновато — и для этого авторы игры одарили Чужого атакующим прыжком. Он делает длинный прыжок вперед и одновременно ударяет обеими лапами, разрывая жертву на мелкие куски. Но если вы промахнулись, то следующий прыжок станет возможен только через пару секунд.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



В городе Нью-Йорке происходит страшное. Неизвестный злоумышленник опробует странную, высокорадиоактивную субстанцию на ничего не подозревающих горожанах. Под воздействием зеленой светящейся гадости люди превращаются в отвратительных мутантов. Те, кому повезло — умирают. Однако таких счастливцев немного, и количество уродов-мутантов стремительно растет. Если не предпринять решительные меры, через несколько дней город Нью–Йорк окажется во власти чудовищ.

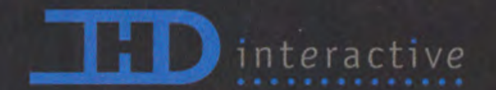
Времени — в обрез, и только Дюк Нюкем может разрушить дьявольские планы безумного гения Морфикса и спасти Нью–Йорк. Чтобы спасти город, Дюку необходимо срочно высадиться на крышу небоскреба и спуститься оттуда в глубины городской канализационной системы, уничтожая по пути орды мутантов и роботов. Если кто и может спасти Манхеттэн, так это вооруженный до зубов, с неизменным чувством юмора наперевес — Дюк Нюкем!

DUKE NUKEM™
MANHATTAN PROJECT™









ФИРМА «1С»



▲ Кто-то сейчас лишится головы.

Ну и впридачу к небольшому, но сердитому арсеналу добавлено "специальное зрение" Чужого. Врагов в этом режиме видно плоховато, зато местность обозревается отлично даже в полной темноте.

Все это здорово, но управлять Чужим, пожалуй, сложнее, чем каким-либо другим персонажем. Вместе с третьей степенью свободы (умение передвигаться по любым поверхностям) Чужой получил массу возможностей. Но для того, чтобы ими воспользоваться, нужна немалая сноровка.

Alien vs. Predator

Необходимо всегда помнить, что скрыться от глаз Хищника нереально — зато вы всегда отлично его видите, даже в том случае, если он включит режим маскировки. На открытой местности у вас почти нет шансов завалить грамотного Хищника — просто не успеете подойти к нему. Разве что Predalien имеет некоторый шанс прыгнуть на голову Хищника с большого расстояния, но если вы промахиваетесь, дела будут плохи. В туннелях ситуация немного меняется. Есть куча мест, где можно устроить засаду. Самые лучшие из них — это всякого рода вентиляционные люки, отверстия и т.п. Всегда полезно ориентироваться в них на разных картах.

Можно также грамотно зависнуть под потолком. Как только Хищник пробежит мимо вас, спрыгивайте на пол и атакуйте его с тыла. Вообще говоря, основное умение, которое надо развивать, играя за Чужого, — это (поймите меня правильно!) умение подходить сзади. А если идти в лобовую атаку, то, скорее всего, наполучаете тумаков и хорошо, если ноги унесете, — воевать когтями против самонаводящегося оружия довольно напряжно. Когда Хищник запускает в вас диск, пробуйте отпрыгнуть в сторону с помощью атакующего прыжка. Прыгать надо так, чтобы сократить дистанцию между ним и вами, и пока враг будет возиться со своими прибамбасами, вы сможете добраться до него и оторвать гаду пару лишних конечностей. Под остальное оружие, из которого будет стрелять Хищник, лучше просто не попадаться!

Alien vs. Marine

С человеком воевать немного легче. Во-первых, ему не так-то просто заметить юркого Чужого на фоне темных стен. И не всегда в руках пехотинца оказывается самонаводящееся оружие. Но учтите — у пехотинца есть детектор движения. Если вы приближаетесь к нему с фронта, он может вас подловить. На тех уровнях, где есть вентиляция, старайтесь перемещаться именно по ней — и когда будете подходить к одному из вентиляционных отверстий, посмотрите — нет ли снаружи врага. Если нет — посидите чуток, потом бегите к другому отверстию. Если в вентиляции темно, пользуйтесь специальным режимом зрения. Когда заметите пробегающего пехотинца, сидите не шевелясь. Как только он пройдет мимо и вы окажетесь вне зоны действия его детектора, выползайте из укрытия и шуруйте за ним. Действовать надо быстро и четко. Если почувствуете, что дистанция позволяет воспользоваться атакующим прыжком, — нападайте! В случае недолета попробуйте ударить хвостом. Тогда появится возможность спокойно добить парализованного врага.

▲ Чужому нет равных в рукопашном бою.

Хорошими местами для засады также являются темные углы под потолками. Если морпех включает режим ночного видения, то у него автоматом отключается детектор движения. Но обычно морпехи не решаются выключать детектор, и темнота становится для Чужого хорошим убежищем. Завалив врага, можете подкрепиться его трупом для пополнения здоровья. Самый большой плюс к здоровью Чужого дает свежеоткушенная голова. Но не брезгуйте и прочими конечностями.



▲ Хищника лучше загонять вдвоем или втроем.

Если же ситуация сложилась таким образом, что морпех открыл по вам огонь, а расстояние до него больше, чем радиус атакующего прыжка, — лучше ретироваться. Помните, что атакующим прыжком также можно просто запрыгивать на стены и даже на потолки. При отступлении это бывает крайне полезно.

***

На этой оптимистической ноте мы заканчиваем серию статей, посвященных этой замечательной игре. Приятно, что игровая индустрия иногда дарит нам такие подарки. Вряд ли мультиплеер AvP2 обретет массовую популярность — но это не мешает ему радовать нас в те моменты, когда от CS уже тошнит. ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:
Владислав Журавлев
(master@iromania.ru)
Unreal Tournament:
Александр Лямкин
(qt_lyama@mail.ru)
Aliens vs. Predator 2:
Денис Гуров
(denis@tushino.com)
Counter-Strike:
Плейн
(plane@mapper.ru)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

база данных по клубам на компакте

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакте в разделе "ИнфоБлок".

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес *operkot@igromania.ru* и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

*Сводка проживает по адресу:
Наш Компакт —> ИнфоБлок.*

Ведущий раздела: Денис Марков (kiar@igromania.ru)




КИБЕРСПОРТ

Вести с полей

Как всегда, начнем ленту киберспортивных новостей с объявления результатов прошедших турниров. Только на сей раз повременим с традиционными флагманами — чемпионатами **Eurocup** и **Nations Cup**. На состоявшемся недавно в Германии **CPL Cologne** — соревновании по **Quake 3** и **Counter-Strike** — первое место среди сильнейших Q3-кланов Европы заняла наша, российская команда **forZe** в составе: **Devil**, **Power**, **Mikes**, **Satan**, **Noise** (координатор). На пути к победе им предстояло столкнуться с такими противниками, как **IC**, **mTw** и **SK**. Но несмотря на высокий класс игры соперников, наши ребята показали этим и некоторым другим кланам, где раки зимуют. Великолепная победа — и русские игроки опять лучшие на континенте. Само собой, наш журнал присоединяется ко всем прозвучавшим ранее поздравлениям. Так держать, **forZe**!



Сборная России по **Quake 3** продолжает свое победоносное выступление в **Clanbase Nations Cup**. Составленная из игроков **c58** и **forZe**, она без видимых проблем добралась до полуфинала турнира, где через несколько дней после сдачи номера сразится с немецкой командой. Не стану делать прогнозы, но наша сборная сейчас находится в отличной форме, и им вполне по силам справиться с соперниками. В случае со второй полуфинальной парой — Швеция-Англия — интриги еще меньше: победа шведов почти не вызывает сомнения. Однако не будем загадывать: англичане тоже не по зеленой травке в полуфинал прошли.



В **Counter-Strike Nations Cup** события развиваются не столь быстро. К моменту сдачи номера как раз приближалось время четвертьфиналов этого престижного европейского турнира. Восемь участников разбиты на следующие пары: Швеция-Германия, Нидерланды-Австрия, Финляндия-Дания, Норвегия-Великобритания. Результаты этих матчей и новости о полуфиналистах вы, без сомнения, найдете в следующем номере нашего журнала. Что касается нашей сборной, то она проиграла финнам в 1/8 финала с общим счетом 41:7.



Теперь о другом турнире — **Clanbase Eurocup**. Соревнование близится к концу: полуфиналисты уже определены. Ими стали **IC**, **p1mp**, **rG** и **UNR**, обыгравшие соответственно **eX**, **V**, **iron** и **mTw**. Обидно, но наши **forZe** проиграли **eX** еще в 1/8 финала.



▲ **Чемпионы Европы forZe умудрились выиграть не только в Кельне, но и на чемпионате в клубе Monster City в Москве. И это за какие-то пару недель!**



В московском клубе **Monster City** состоялся крупный чемпионат по **Q3 4x4**. В нем участвовали только-только вернувшиеся из Германии **forZe**. Вся киберспортивная общественность гадала, смогут ли **c58** и **tmp** что-нибудь противопоставить чемпионам Европы. Как оказалось, не смогли. В финале, как все и предполагали, встретились **c58** и **forZe**. Буквально через 4 минуты после начала игры **c58** поняли безнадежность положения и сдались. Да, **forZe** сейчас в ударе...



Вероятно, вы уже слышали о своеобразных мышке и джойстике от фирмы **Belkin**, которая последнее время активно взялась за поддержку различных киберспортивных мероприятий. Именно на них (кто бы мог подумать?) играли участники недавно состоявшегося **Nostromo CPL Tourney**. Дуэльные чемпионаты по **Quake 3** и **Alien vs. Predator 2** прошли с участием всего лишь пяти сильнейших игроков американского континента. Тройка лучших квейкеров выглядит так: **Zero4**, **Socrates**, **Wombat**. В **AvP2** же призовые места распределились следующим образом: **Rix**, **Zero4**, **Succubus**. Как видите, каждый участник хоть где-нибудь, да отличился. А **Zero4** так вообще сыграл просто великолепно.



Весьма популярный на Западе и недооцененный российскими киберспортсменами экшен **Return to Castle Wolfenstein** дебютирует в нашем разделе. Сразу две новости предназначаются редким любителям этой великолепной игры. Во-первых, популярный мод для **Quake 3** — **OSP** — вышел и в варианте для **RtCW**. Весит он приблизительно 2 мегабайта, и его можно либо скачать на ***www.orangesmoothie.org***, либо найти ***на нашем диске***. Ну а во-вторых, у любителей понаблюдать в прямом эфире за мультиплеерными баталиями стало одной радостью больше. **FonFon**, автор утилиты **GTV**, позволяющей смотреть в прямом эфире игры в **Quake 3 Arena**, объявил, что делает подобную программу для вы-уже-поняли-какой игры. **RtCW** набирает обороты во всем мире. Где же российские геймеры?



Да вот они! Две российские команды — **gazeta** и **RWT** — продолжают свои выступления в скандинавской **RtCW**-лиге. Пока что все относительно неплохо: **gazeta** из первых трех матчей выиграла два и проиграла один, а **RWT** один выиграла, один проиграла и один свела вничью. Как видите, не только "Квейком" и "Контрой" жив киберспорт. В следующем номере журнала мы обязательно расскажем о российских игроках в **Return to Castle Wolfenstein**.





КИБЕРСПОРТ
Репортажи

Moscow Panavto Cup

Да уж, давненько у нас не было мероприятий такого масштаба, как чемпионат 1st Moscow Panavto Cup. Чуть ли не в течение полугода любой желающий мог принять участие в одном из еженедельных турниров и получить право сразиться в финале. Игроки из разных городов и даже стран приезжали в Москву попытать удачи. Кому-то удалось победить в одном из туров, кто-то прошел по очкам, и все самые лучшие квейкеры и каунтерстрайкеры встретились в один и тот же день и час, чтобы выяснить, кто из них круче.

Делегация от "Игромании" в составе мега-корреспондента Ильи "Orange" Викторова и вашего покорного слуги посетила мероприятие. Мы практически прожили три дня в клубе NetLand, наблюдая за ходом игр. И все ради одной-единственной цели: рассказать о том, как все прошло, и поделиться впечатлениями.



▲ На всех "этажах" идет упорная борьба. Судьи внимательно наблюдают за игрой, прохаживаясь между рядами.

День первый. Пятница, 17 мая

Неожиданности подстерегали нас уже на старте чемпионата. Ближе к вечеру мы пришли в клуб и увидели... Нет, не волнующихся игроков и нервных админов. А накрытые столы, за которыми эти самые админы с игроками поедали фрукты и бутерброды, запивая шампанским. Стоит особо отметить, что никаких денег за это с них никто не попросил. Пустячок, а приятно.

Зал был разбит на две большие части: в одной сидели игроки, а в другой — пресса и специальные гости. Как раз между этими зонами находилась небольшая площадка, на которой, собственно, и проходило шоу. Да-да, именно шоу! Пусть Ж-М. Жарр не приехал на мероприятие, да и Дэвида Копперфильда не наблюдалось, — но несколько новомодных исполнителей, самый настоящий духовой оркестр, лазерное шоу и пламенные речи спонсоров и организаторов немало развлекли публику.

После краткой вводной части перешли к жеребьевке. В клубе стоял игровой автомат наподобие тех, что есть сейчас почти в каждом магазине. С помощью здоровенного крюка, управляемого неким подобием джойстика, представителю каждой команды предстояло вытащить из большого ящика мягкую игрушку. К последней была прикреплена бумажка с никнеймами будущих соперников. Само собой, что процесс был искусственно облегчен: почти все участники смогли достать игрушку с первого раза.

Профессионалы играли в Quake 3 Arena и Counter-Strike 2x2. Вообще, обычно в эти игры играют 4x4 и 5x5 соответственно. Однако формула 2x2 тоже весьма популярна, и подобные чемпионаты не редкость.

К сожалению, организаторы не стали разводить сильных игроков по разные стороны турнирной сетки. Вот и получилось, что некоторым "отцам" пришлось сразиться друг с другом уже в первом туре. Что касается квейкеров, то c58|PooH и c58|CooKKie попали на питерцев Carma и Sid, mt_Starling и mt_Starosta — на b100.Kik и b100.Death, приехавших из Екатеринбурга, а сразиться с c58|Elvira и AuTHoR выпало белорусским гостям: c58|Ripper и c58|MadMouse. Ну а среди каунтерстрайкеров больше всего "повезло" клану Exp1: два его состава в первом же туре угодили на две команды forZe.

В принципе, на этом основные мероприятия первого дня закончились. В субботу игры начинались довольно-таки рано, в 11 часов. Поэтому большинство игроков отправилось спать и набираться сил перед грядущими баталиями.



▲ А вот и эти самые призы.

День второй. Суббота, 18 мая

Сразу же хотелось бы отметить превосходную организацию мероприятия. В

клубе было запущено сразу 14 серверов: это позволило играть 28 командам одновременно. Специально для представителей прессы выделили несколько компьютеров с доступом в Интернет. Конечно, для нас это было некритично, но вот коллегам с сайтов ***www.cyberfight.ru*** и ***www.progamer.ru*** очень помогло вести онлайновые репортажи. На двух огромных плазменных экранах шла прямая трансляция некоторых игр. Каунтерстрайкеры, развалившись на диванах, смотрели поединки сильнейших команд России в зале, а квейкеры в баре наслаждались игрой своих коллег по цеху.

Теперь о том, что касается непосредственно игр. Некоторые игроки с самого утра подверглись дисциплинарным взысканиям со стороны судейского комитета. **b100**, опоздавшие на полчаса, получили техническое поражение в первом же туре, а неявившиеся **Carma** и **Sid** вообще были дисквалифицированы.

Как известно, редкий чемпионат обходится без непредвиденных накладок, задержек и т.д. Что ж, **1st Moscow Panavto Cup** стал одним из немногих мероприятий, которые прошли в строгом соответствии с планом. Все намеченные игры состоялись точно в срок, и в результате к вечеру прояснились составы четвертьфинальных пар "отцов". Не проиграв ни одной игры, ими стали:

В Q3 — **tmp|Lloyd + tmp|Jibo, tmp|Cooller + tmp|LorD, c58|Polosatiy + c58|noBap** и **mc*muzzle + mc*virus**

В CS — **Antikiller + Xenitron, CoMAR + KaLBaCa, Flatronik + Bilford** и **Adore + Zed**.

Само собой, что лузеров — команд, проигравших по одной игре — было значительно больше. Поэтому организаторы приняли такое решение: начать их игры согласно расписанию, а "отцам" дать выспаться и разрешить прийти попозже.



Счастливые победители. Еще б они не были счастливы — с такими-то призами!

День третий. Воскресенье, 19 мая

Как ни крути, а центральным событием для большинства игроков в этот день был турнир **Cologne CPL**, проходивший в Кельне, Германия. В связи с этим в воскресенье днем был сделан полуторачасовой перерыв: все попросту смотрели игры лучшей российской команды на больших экранах. Чем закончился чемпионат, вы уже знаете из ленты киберспортивных новостей этого номера. Так что не будем тратить драгоценное место в журнале на описание всех эмоций, пережитых болельщиками, и вернемся к **Panavto Cup**.

Самое интересное в **Quake 3** началось ближе к полуфиналу винеров. Еще бы, ведь паре **c58|Polosatiy + c58|noBap** предстояло сразиться с **tmp|Cooller + tmp|LorD**, а **tmp|Lloyd + tmp|Jibo** — встретиться с **mc*muzzle + mc*virus**. Первая игра — и **tmp** одерживают победу! **c58|Polosatiy** и **c58|noBap** оказываются среди лузеров. Ну а во втором матче выиграли **mc**. Обеспечив себе третье место, последние решили дальше не играть и отказались от борьбы в финале винеров. Итак, первый участник суперфинала определился: им стала команда **tmp|Cooller + tmp|LorD**. Второй участник тоже не заставил себя долго ждать. Сломив сопротивление лузеров, **c58** получили право играть в последнем матче турнира.

Что же касается **Counter-Strike**, то здесь лидерство **forZe** сомнений ни у кого не вызывало. **Antikiller + Xenitron** в финале винеров обыграли пару **coMAR + KolbaCa** и стали участниками **CS**-суперфинала. Но питерцы не расстроились и, обыграв в финале лузеров **Adore + Zed**, тоже прошли в суперфинал.

Итак, главные призы — скутер и мотовездеход — будут оспаривать четыре команды. За скутер сразятся каунтерстрайкеры **Antikiller + Xenitron** и **coMAR + KolbaCa**, а мотовездеход **Yamaha** достанется победителям пар **tmp|Cooller + tmp|LorD** и **c58|Polosatiy + c58|noBap**.

18-00 по московскому времени. Игры **CPL Cologne** уже закончились, **forZe** выиграли, и внимание общественности снова переключилось на события в клубе **Net-Land**. Что ж, в суперфиналах неожиданностей не произошло. **Antikiller + Xenitron** уверенно расправились с соперниками на **de_aztec**, а **tmp|Cooller + tmp|LorD** обыграли на **pro-q3dm6** команду **c58**.



Подводя итог, с уверенностью могу заявить: это первое российское мероприятие такого уровня (не считая, конечно, отборочных игр к **World Cyber Games**). Став свидетелем таких турниров, понимаешь, что киберспорт — это уже серьезно!

Денис Марков
(kiar@igromania.ru)




КИБЕРСПОРТ

Лаборатория

Коврики для мыши: тест на совместимость

Чтобы хорошо играть, одного таланта мало. Конечно, это необходимое условие — но даже лучшие в мире киберспортсмены никогда не достигли бы столь впечатляющих успехов без достойного оснащения — верной мыши и хорошего коврика. О мышах уже написано столько, что можно, наверное, собрать энциклопедию. А вот к выбору коврика начинающие и среднего класса игроки подчас относятся несерьезно. Однако настоящий профессионал должен иметь дело только с качественным оборудованием — обидно упустить победу лишь потому, что мышь невовремя съехала с коврика, а коврик — со стола.

Жаль, конечно, что стеклянных ковриков IceMat (стоимостью около $40) у нас в стране еще не продают. Но — чем богаты, тем и рады. Из этой статьи вы узнаете, насколько те ковры, что продаются в наших магазинах, пригодны для игры в целом и для киберспорта в частности.

#1



Итак, первый экземпляр. Обычный коврик. Сверху — гладкий пластик, снизу — некое подобие пористой резины, на вид отчасти напоминающее мелкую наждачную бумагу. Цена минимальна — такие продаются на любом радиорынке рублей по двадцать. Единственное различие между ними — нанесенный сверху рисунок.

Ждать от этого "устройства" чего-то сверхъестественного не стоит. Какая цена, такое и качество. Мышь скользит по нему как сумасшедшая. Постоянно проскальзывает дальше, чем положено. Дело осложняется тем, что и сам ковер будь здоров как скользит по поверхности стола. Проверил лично — ни на плексигласе, ни на дереве эта штуковина не держится. Единственный выход — играть, придерживая коврик запястьем. Иначе будьте готовы к борьбе не против соперника, а против ковра. Ко всему прочему, после двух дней эксплуатации у этого натюрморта с розой стали предательски загибаться углы. Похоже, погоняй я по нему мышь еще неделю, он превратился бы в некое подобие вазы для фруктов.

Думаю, вы уже все поняли — такие коврики надо обходить стороной, прикрывая глаза. Порекомендовать можно разве что врагу.

Рейтинг "Мании": 2/10

#2



Программу продолжает весьма интересный ковер. Помните, одно время были очень популярны календарики, изображение на которых менялось в зависимости от угла обзора? Вертишь его в руках, а там, к примеру, человечек рукой машет. Так вот, этот коврик сделан по такому же принципу. Только здесь вместо человечка изображены пингвины, которые при изменении угла обзора шатаются из стороны в сторону, как заправские алкоголики. Художественная ценность — на любителя, так что поговорим лучше о прочих характеристиках.

Само собой, изображение меняется не по воле рока, а потому, что у ковра ребристая поверхность. Глядя на картинку под разными углами, мы видим разные грани этих самых ребер и, соответственно, разные изображения. Вполне очевидно, что от коврика, напоминающего стиральную доску, ничего хорошего ждать не стоит. Оптическая мышь вообще отказывается на нем работать — с таким же успехом можно попытаться катать ее по стеклу. А обычная, шариковая, из-за трения ножек о шершавый пластик издает звук, с которым не сравнится даже скрежет вилки о тарелку. Бррр! Но противный звук — не единственная проблема. Главное — то, что все ребра на пластике расположены строго горизонтально, вследствие чего при вертикальном движении мыши коврик "цепляет" ее гораздо сильней, нежели при горизонтальном.

Короче говоря, покупать оный хозяйственный прибор стоит исключительно для того, чтобы друзьям продемонстрировать. Ни играть, ни тем более работать на *этом* нельзя.

Рейтинг "Мании": 1/10

#3

Самый обычный безымянный тряпочный коврик. Вообще, если выбирать между



коврами с поверхностью из пластика или из ткани, порекомендую все же последние. Ткань хорошо впитывает пот, да и мышь по ней скользит гораздо ровнее и четче. Главное, на что следует ориентироваться, — это цена. У коврика за 30 рублей верхнее покрытие отклеится в первую же неделю эксплуатации. А, скажем, коврики с логотипом **Warner Brothers** (продаются сейчас чуть ли не в каждом компьютерном магазине) продержатся не в пример дольше. От себя лишь добавлю, что коврик **Lexmark** в свое время прослужил мне верой и правдой около двух лет. Единственное, что заставило меня от него отказаться, — его совершенно непрезентабельный вид. Все же за два года он порядком стерся и испачкался.

Рейтинг "Мании": 4/10

#4

А вот вам и экзотика — коврик, сделанный из коры пробкового дуба. Интересная штука. Не каждый день мы такие встречаем. Но каков он в деле?



Несмотря на принципиально разные материалы, этому коврику присуща та же болезнь, что и номеру первому. Нормально держаться на столе он не может. Но это не единственная проблема. Мышка в этом ковре попросту "вязнет". Чтобы сдвинуть ее с места, приходится прикладывать немного большие, чем обычно, усилия. Вообще, привыкнуть можно, но потребуется некоторое время. Есть и проблемы, связанные с материалом: пробка банально крошится, и после работы на руках остается мелкая пыль

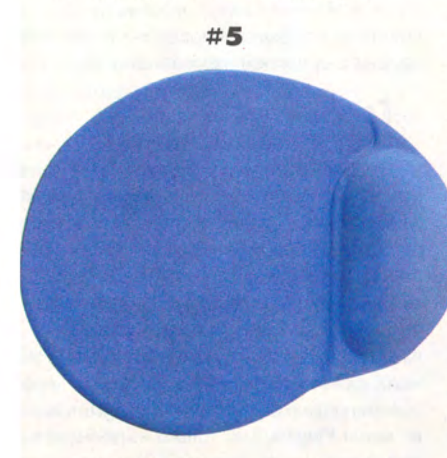
Не говоря уже о том, что шариковую мышь приходится чистить чаще, чем обычно.

Как ни странно, коврик можно достаточно сильно гнуть (но злоупотреблять все же не рекомендую — просто переломите). Также к недостаткам можно отнести и некоторую шероховатость поверхности. Оно и понятно — кора дерева не настолько однородный материал, чтобы из него можно было делать идеально гладкие предметы.

Но в целом, коврик относительно неплох. Во-первых, приятно чувствовать под рукой не кусок пластика, а настоящее дерево. Ну а во-вторых, несмотря на перечисленные недостатки, он не хуже, чем любой другой "обычный", средней руки ковер. Нет ни выдающихся достоинств, ни бросающихся в глаза недостатков. Рекомендую для оптических мышей — там проблемы загрязнения шарика нет по определению.

Рейтинг "Мании": 5/10

#5



Вот, наконец, и серьезные ковры — те, на которых есть название фирмы-производителя. Первый из них — **Net Mouse Pad** — гелевый коврик китайского производства. Резиновое "устройство" грушевидной формы в толщину имеет около пяти миллиметров. Сверху покрыт синей тканью. Под запястьем — овальная подкладка для руки. Снизу — мягкая резина, не хуже скотча прилипающая к любой поверхности, а также собирающая с нее всю грязь. Так что перед инсталляцией нелишним будет немного протереть стол. Все это добро упаковано в пластик, сзади закрытый картонным листом. На нижней поверхности предусмотрительно наклеена тонкая пленка — чтоб грязь начала липнуть к ковру не раньше, чем вы его распакуете.

К передвижениям мыши нет абсолютно никаких нареканий. И шариковая, и оптическая скользят по нему просто великолепно. При этом сила трения все же достаточно велика для того, чтобы контролировать скольжение. Но есть и кое-какие недостатки. Во-первых, подставка для руки достаточно сильно сковывает ваши движения. И дело не в том, что запястье придется весьма часто поднимать. А в том, что мышь попросту порой на нее натыкается. Будь коврик чуть больше и без этой подставки, все было бы отлично. Но во многом именно из-за этого его не назовешь выбором профессионала.

Рейтинг "Мании": 6/10

#6



Коврики от **Verbatim** достаточно популярны среди киберспортсменов. И, надо сказать, абсолютно заслуженно. Среди недорогих ковров это, пожалуй, лучшее, что можно купить. "Устройство" относительно тонкое — не толще двух миллиметров. Сверху — слегка шершавый пластик, снизу — резина. Ковер не прилипает к столу и в то же время не скользит по нему. Мышь движется очень свободно и, к сожалению, из-за этого слегка проскальзывает. В целом, коврик больше подходит для оптических мышек. С шариковыми грызунами возникает одна небольшая проблема. Дело в том, что руки киберспортсменов во время игры имеют неприятное свойство потеть. Причина понятна — волнение при игре с живым оппонентом. Увлажненная поверхность "держит" шарик гораздо хуже. Так что либо играть на оптике, либо периодически вытирать руки и коврик.

В целом, порекомендую этот коврик абсолютно всем владельцам оптических мышей. Конечно, если у них нет двухсот рублей для того, чтобы приобрести экземпляр №7...

Рейтинг "Мании": 8/10

#7

Могу сказать с уверенностью, что коврики **Nova** — лучшие из всех, какие можно купить на просторах нашей необъятной родины. Цена, правда, соответствующая — но, поверьте, они стоят своих денег. Круглые черные коврики сделаны из резины, которая сверху покрыта пластиком. Последний весь усыпан маленькими зелеными блестками, но на работу с оптической мышью это никак не влияет. Коврики **Nova** бывают разных размеров. Чем больше, тем, понятное дело, выше цена.

"Устройство" чуть тоньше коврика номер шесть. Он отлично прилипает к столу, но, в отличие от коврика **Net Mouse Pad**, не собирает грязь. Пластик великолепно "держит" мышь. Шариковые мышки абсолютно не проскальзывают (а если и проскальзывают, то, скорее, по вине владельцев). Что касается силы трения между мышкой и ковром, то здесь конструкторам удалось найти золотую середину между пробковым ковриком и ковриком **Verbatim**. Мышь не вязнет, но и скользит не сильно.

Обобщаю: **Nova** — идеальный коврик для киберспортсмена. Да и вообще для любого серьезного геймера. Я сам пользуюсь им уже около года и еще ни разу не пожалел.

Рейтинг "Мании": 9/10

●●●

Если кратко резюмировать все вышесказанное, то порекомендую тряпочные коврики тем, кто не любит слишком быстрое скольжение мышки. Тем, кто предпочитает максимальную свободу и легкость передвижения, советую остановиться на **Verbatim**. А тем, кто хочет добиться максимально возможного результата, стоит выбрать **Nova**. ■



Андрей Верещагин (soldier@igromania.ru)

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

В четвертых "Героях" сочетаются интереснейший геймплей, красивая графика и хорошее звуковое оформление. А по-настоящему удачная игра, сами понимаете, просто не может остаться без многочисленных модификаций, которые вы уже сейчас можете скачивать с фанатских сайтов и взять ***с нашего компакта***. В рубрике **"Мастерская"** прошлого номера "Мании" и в текущем номере вы можете ознакомиться со статьями, посвященными редактору HoMM IV. Ну а мы обратимся к недокументированным возможностям игры. Мы научимся создавать такие карты и сценарии, которые никогда не удастся получить через работу в игровом редакторе. Некроманты, взращенные в "ангельском" замке. Огромные горы, вздымающиеся посередь равнин... Твердыни, в которых созревают одновременно архангелы, черные драконы и медузы... Все это возможно!

Старт

Все нужные нам файлы авторы припрятали в архивы с расширением **.h4r** (их четыре: **heroes.h4r**, **movies.h4r**, **music.h4r** и **text.h4r**), которые можно найти в папке **\Data** — расположена прямо в игровой директории. Для работы с архивными файлами игры вам понадобится утилита **Heroes 4 Resource Explorer** (забирайте ее ***с нашего компакта***). После установки последней скопируйте в ее директорию файлы **gziptool.hpl**, **modmaker.hpl** и **tableed.hpl** (их вы также найдете ***на нашем компакте***), являющиеся плагинами для Heroes 4 Resource Explorer.

Пользоваться программой очень просто. Вначале откройте нужный вам архив, используя пункт меню **File/Open**, вследствие чего в окне программы появится перечень файлов (в столбце, озаглавленном **Object name**), образующих архив. В столбце **Object type** указана категория, к которой относится тот или иной файл. Она зависит от назначения файла: например, файл, относящийся к категории Sound, содержит какой-либо звук, а его собрат из группы Movies — ролик. Для быстрого поиска файлов определенной категории используйте ячейку со списком, находящуюся прямо под программным меню, указав в ней нужную вам группу.

Чтобы вытащить на свет любой файл из игровых архивов, просто дважды щелкните левой кнопкой мыши на его названии (или выберите пункт меню **Action/Extract current**, выделив перед этим нужный вам файл). "Новорожденный" появится в папке **\extracted** (если файл находится внутри какой-то директории, он будет извлечен вместе с последней), расположенной в каталоге с программой. Если же вы желаете распаковать все содержимое архивного файла, воспользуйтесь пунктом меню **Action/Extract all**.

Геройские ресурсы

Теперь, когда вы владеете основными навыками работы с Heroes 4 Resource Explorer, можно приступать к изучению игровых архивов. Первым в списке значится файл **heroes4.h4r**, самый массивный из всех местных архивов. Он содержит все графические и звуковые файлы игры (помимо музыкального сопровождения). К сожалению, графические файлы имеют какой-то специфический формат, работать с которым стандартные средства отказываются. Остается ждать выхода специальных утилит для работы, о появлении которых мы вас обязательно проинформируем. А вот звуковые файлы можно прослушивать и заменять уже сейчас: они имеют формат **.mp3**.

Помимо графических и звуковых, в архиве собраны файлы кампаний (они относятся к категории **Maps**):

game_maps.single.Tutorial.h4c — тренировочная кампания (Tutorial);

game_maps.campaign.Order_Campaign.h4c — кампания за замок Order;

game_maps.campaign.Nature_Campaign.h4c — за замок Nature;

game_maps.campaign.Might_Campaign.h4c — Might;

game_maps.campaign.Death_Campaign.h4c — Death;

game_maps.campaign.Life_Campaign.h4c — Life;

game_maps.campaign.Chaos_Campaign.h4c — Chaos.

Все эти файлы открываются редактором игры — Heroes IV Campaign Editor. Вытащив их из архива, вы можете изменять игровые кампании или использовать их в качестве образца при создании собственных. Можно также "оторвать" от кампании наиболее понравившиеся карты и переконвертировать их в одиночные сценарии. Для этого, зайдя в редактор, выберите нужную карту кампании, щелкнув на одной из вкладок, расположенных внизу основного окна программы, и выберите пункт меню **Campaign/Export Scenario...**. Сохраните карту по адресу: **<Каталог игры>\maps**.



Что касается архивов **movies.h4r** и **music.h4r**, то они содержат соответственно ролики и музыкальные композиции игры. Первые имеют формат **.bik** и могут быть просмотрены с помощью пакета утилит **RAD Video Tools** (свежая версия программы ждет вас ***на нашем компакте***), последние записаны в формате **.mp3**. Любители Геройской музыки могут легко вытянуть из игры наиболее красивые мелодии, а ненавистники — заменить их другими композициями.

Героическое редактирование

Главным архивным файлом игры является **text.h4r**. Он состоит из восемнадцати файлов с расширением **.h4d**, раскиданных по двум каталогам: **\strings** и **\table**. Каждый из этих файлов представляет собой самую обыкновенную таблицу, содержащую всевозможные игровые параметры и разного рода информацию. Для просмотра и редактирования любого "табличного" файла в Heroes 4 Resource Editor'е предусмотрена функция **Tables editor**, вызывающаяся из меню **Plugins**. Как только вы выберете данный пункт меню, откроется новое окно программы, предназначенное для работы с файлами-таблицами.

Для открытия *.h4d-файлов выберите пункт меню **File/Open**, вызываемый из окна для редактирования таблиц; для сохранения изменений в "табличных" файлах используйте пункт **File/Save**. Если в открытой таблице вам нужно изменять размеры ячеек, активизируйте опцию **Fix first row** и, щелкнув левой кнопкой мыши на границе двух верхних ячеек, меняйте их длину с помощью движения курсора мыши влево/вправо. Для удобного просмотра "табличных" файлов игры предусмотрена функция **Export** (вызывается из меню **File**), позволяющая экспортировать их в привычные нам **csv**- и **html**-форматы.

Структура местных таблиц не отличается особой сложностью. Верхняя строка таблицы содержит заголовки (в некоторых таблицах область заголовков отсутствует), функция которых — объединять игровые параметры в группы; следующая — названия параметров, значения которых приводятся в находящихся ниже строчках. Для изменения содержимого той или иной ячейки просто щелкните на ней левой кнопкой мыши.

Изменяя значения приведенных в таблицах игровых параметров, вы можете создавать полноценные и уникальные модификации игры. Этим мы и займемся.

Создания

Проводить модифицирование игры начнем с файла **table.Creatures.h4d** из папки **\table**, со-

держащего всевозможные характеристики созданий, населяющих фэнтезийный мир "Героев". Файл предоставляет нам для редактирования следующие параметры:

Keyword — кодовое название создания (изменять не рекомендуется).

Name — настоящее имя монстра.

Name with article — имя создания с артиклем (используется в определенном контексте).

Plural Name — название монстра во множественном числе.

Plural with article — название монстра во множественном числе с артиклем.

Level — уровень монстра (от 1 до 4).

Alignment — замок, к которому относится данный монстр. Возможные значения: Chaos, Death, Life, Might, Nature, Order. Меняя значения данной характеристики, вы можете "переводить" существ из одного замка в другой. Например, задав значение этого показателя у ангела (angel) как Death, вы ***перепрофилируете ангела в некроманты***. Только учтите: во избежание зависаний, у юнита, место которого займет "темный" ангел, графа со значением данного параметра должна пустовать.

Hit Points — здоровье юнита (в хит-пойнтах).

Low — минимальный ущерб, который данное создание может причинять врагам.

High — максимальное повреждение, которое монстр может наносить врагам.

Attack — атака монстра.

Defense — защита.

Move — дальность передвижения воина (в клетках).

Speed — его скорость передвижения.

Shots — максимальное количество выстрелов, которое может производить данный монстр. Поставив сюда нуль, вы вынудите стреляющего юнита сражаться только врукопашную, а вот обратная процедура, к сожалению, не срабатывает.

Spell Points — число единиц маны у данного воина.

Spell Power — магическая сила юнита.

Weekly Growth — еженедельный прирост популяции монстров данного вида. Повысьте значения этого показателя у всех игровых юнитов, и геймплей здорово прибавит в динамичности.

Следующие семь параметров задают стоимость создания в семи ресурсах при покупке его в замке: Gold — золото, Wood — дерево, Ore — камень, Crystal — кристаллы, Sulfur — сера, Mercury — ртуть, Gems — самоцветы. Лично мне кажется неправильным то, что все монстры с первого по третий уровень не требуют расходования ваших запасов дерева, камня, кристаллов, серы, ртути и самоцветов. В результате у игрока (особенно к концу игры) копится такое количество этого "хаба", что не жалко подарить даже врагу. А вот если их включить в стоимость монстров, ситуация изменится в лучшую сторону.

Experience — начальный опыт воина.

Short Help Text — вспомогательный текст в краткой форме, отображаемый при просмотре информации о создании.

Long Help Text — вспомогательный текст в полной форме, который "всплывает" при просмотре информации о монстре.

Исправляя значения приведенных выше характеристик, вы можете изменить игровых созданий до неузнаваемости. ***Более того, вы можете даже создавать новые виды воинов, заменяя ими старых!*** Действительно, не пора ли отправиться на пенсию всем этим скелетам, драконам и титанам? Придумайте новых монстров, подобрав подходящие значения для соответствующих им настроек. А вот придать "новичкам" неповторимый облик у нас, к сожалению, не получится до выхода специальных графических утилит. Благо таковые должны скоро объявиться.

"Переводя" монстров из одних замков в другие, вы можете фактически создавать новые виды укреплений (в этом вам также поможет файл table.buildings.h4d, о котором речь пойдет позже). Как вариант, можно воздвигнуть суперзамок, в котором обитают титаны, драконы, ангелы, а также другие сильнейшие воины мира "Героев".

Обсуждая геймплей, многие говорят о дисбалансе. Одни считают медуз практически непобедимыми противниками, другие говорят, что черные драконы не заслуживают почетного четвертого уровня. Надо сказать, подобные суждения небезосновательны. В игре действительно есть недоработки в балансе, которые нужно немедленно устранять при обнаружении. Лично я считаю нужным повысить еженедельное пополнение популяции черных драконов, а то слишком уж медленно появляются на свет эти капризные твари.

Здания с созданиями

Продолжая тему монстров, рассмотрим файлы table.creature_abilities.h4d и table.creature_banks.h4d. Первый из них располагает полным списком умений созданий, названия которых задаются характеристикой Name, кодовое имя — параметром Keyword, а вспомогательный текст, описывающий действие каждого из них, — атрибутом Help Text. При большом желании вы можете подправить названия и тексты умений воинов.

Что же касается файла table.creature_banks.h4d, то он хранит в себе характеристики зданий с враждебными по отношению к игрокам созданиями, которые вы можете обнаружить на игровой карте. Ниже приведен список параметров данного файла.

Keyword — кодовое название сооружения.

Группа параметров Monsters состоит из следующих настроек:

Keyword — кодовое имя создания, обитающего в данном строении.

Initial — начальное количество указанных предыдущим показателем воинов, охраняющих постройку.

Per Day — ежедневное пополнение популяции обитающих в сооружении существ в процентном отношении (выражается в десятых долях от единицы).

Последние три показателя повторяются у одного и того же здания трижды, так как в каждом из них могут обитать до трех разновидностей монстров.

Следующими семью параметрами задается количество ресурсов (Gold — золото, Wood — дерево, Ore — камень, Crystal — кристаллы, Sulfur — сера, Mercury — ртуть, Gems — самоцветы), которое вы получаете в качестве приза за очистку сооружения от монстров.

Характеристики из группы Artifact Maximums определяют максимальное количество артефактов и других полезных вещичек, которые вы получаете после очистки постройки от врагов. Показатель Scrolls отвечает за одноразовые свертки с заклинаниями, Potions — за зелья, Treasures — сокровища, Minor — второстепенные артефакты, Major — основные артефакты, Items — другие предметы. Параметр Total указывает общее число предметов, которыми вы можете поживиться после победы над находящимися в здании воинами (не забудьте исправить его значение, если вы изменили количество тех или иных призовых вещей).

Производя корректировку приведенных выше параметров, вы можете усилить или ослабить охрану зданий с враждебными по отношению к вам монстрами, а также перенастроить количество спрятанных там сокровищ. На мой взгляд, лучший вариант — увеличить силу и численность стражей сооружений и в то же время повысить ценность скрываемого в них клада.

Строения

Следующей нашей жертвой станет файл table.buildings.h4d, богатый характеристиками игровых строений, которые могут быть построены в различных замках. Параметры зданий разделены на блоки, каждый из которых содержит атрибуты строений определенного замка. Каждый блок называется так же, как и соответствующий ему замок; названия блоков занимают отдельную строку таблицы, располагающуюся прямо над первым параметром раздела. Вот те характеристики, которые нам может предложить файл.

Keyword — кодовое название постройки.

Building Name — настоящее название строения.

Следующие семь параметров задают стоимость сооружения в семи ресурсах: Gold — золото; Wood — дерево; Ore — камень; Crystal — кристаллы; Sulfur — сера; Mercury — ртуть; Gems — самоцветы.

Help Text — текст вспомогательного характера, отображаемый при просмотре информации о здании.

Редактирование данного файла позволит вам изменить стоимость любой постройки и подкорректировать ее описание. Можно поднять цены на все доступные для строительства здания, дабы растянуть процесс развития замков, который в четвертых "Героях" (в отличие от третьих) не отличается особой продолжительностью. Если же вас не привлекает процесс обустройства базы, будет разумным понизить стоимость всех построек.

Кроме того, вы можете переносить строения из одного замка в другой, подменяя значения соответствующих параметров из разных групп. Правда, следует отметить, что не все строения охотно "переходят" из одного замка в другой, но поэкспериментировать с заменой зданий все же можно.

Артефакты

Характеристики артефактов представлены в файле table.Artifacts.h4d. Исправляя значения этих параметров, вы можете изменить до неузнаваемости предложенные авторами артефакты или даже подобрать им достойную замену. Вот список местных настроек.

Keyword — кодовое имя артефакта.

File — тип артефакта. Возможны следующие варианты: Item — предмет, Weapon — оружие, Armor — броня, Special — специальный артефакт.

Name — настоящее название артефакта.

Name With Article — название артефакта с артиклем.

Slot — слот, занимаемый данным артефактом. Potion — рюкзак (действительно лишь для зелий), Both Hands — обе руки, Bow — место для лука, Shoulders — плечи, Feet — ноги, Head — голова, Left Hand — левая рука, Neck — шея,

Right Hand — правая рука, Ring — место для кольца, Torso — туловище, Backpack — рюкзак.

Cost — цена артефакта в золотых монетах (при покупке его в здании под названием Arsenal).

Level — вид артефакта. Item — обычный, Major — основной, Minor — второстепенный, Relic — реликвия, Treasure — сокровище, Divine — божественный, Fragment — составная часть какого-то особенно ценного артефакта.

Help Text — поясняющий текст, отображаемый при просмотре информации об артефакте.

Pick Up Text — текст, который вы видите на экране, когда подбираете артефакт.

History Text — текст с историей артефакта.

Allowed By Default — данный показатель определяет, могут ли герои иметь "с рождения" данный артефакт. У артефактов, обладающих таким свойством, в поле для значения параметра помещается буква X; в противном случае поле должно остаться пустым.

Заклинания

Следующим в списке местных таблиц числится файл table.Spells.h4d, который может похвастаться обилием параметров заклинаний. Назову их поименно.

Keyword — кодовое название заклинания.

Name — настоящее имя спелла.

Short Name — его краткое название.

Level — уровень заклинания (от 1 до 5).

Cost — количество маны, расходуемое при использовании спелла.

Alignment — замок, герои которого обладают правом пользоваться данным заклинанием.

Base — базовая сила заклинания.

Increase — максимально возможное увеличение силы спелла.

Per Level — добавка к силе заклинания, происходящая при переходе вашего героя на новый магический уровень.

Summoned Creature — вызываемое в результате использования спелла создание (это свойство характерно лишь для спеллов, у которых значение характеристики Summoning, о которой речь пойдет ниже, определено как X). В качестве значения параметра укажите кодовое имя вызываемого юнита (например, если хотите придать заклинанию способность вызывать дьяволов, напишите здесь слово archdevil).

Следующие шесть характеристик служат для указания категории, к которой относится заклинание (отметьте нужное буквой X):

Adventure — "приключенческое" заклинание (сюда можно отнести увеличение скорости передвижения юнитов, лечение, повышение морали и удачи воинов и т.д.);

Blessing — благословение;

Combat — боевое заклинание;

Curse — проклятие;

Damage — нанесение урона врагам;

Summoning — вызов создания.

Обращаю ваше внимание на то, что одно и то же заклинание может принадлежать к нескольким различным категориям, если оно оказывает воздействие, выходящее за рамки одной из них. Если вы, скажем, хотите сделать какой-либо спелл проклятием для врагов кастующего и благословением для его однополчан, выделите буквой X слова Curse и Blessing.

Параметрами из группы Affected определяется, на кого действует спелл (отметьте нужное буквой X; можно указать сразу несколько атрибутов):

Bodies — трупы;

Elementals — элементали;

Enemies — враги кастующего;

Friends — войска кастующего;

Undead — некроманты.

Can Be Default — этот атрибут определяет, может ли герой обладать данным заклинанием "с рождения".

Cannot be dispelled — параметр указывает, можно ли убрать действие данного заклинания (речь идет о спеллах, оказывающих на жертву какой-то постоянный эффект). X — нет.

Следующие восемь характеристик настраивают действие заклинания (как обычно, пометьте нужное буквой X):

Cold — заморозка юнитов;

Fear — нагнетание страха на врагов кастующего;

Fire — атака огнем;

Healing — лечение воинов;

Line of Sight — влияние на поле зрения юнитов;

Mind — помутнение разума врагов кастующего;

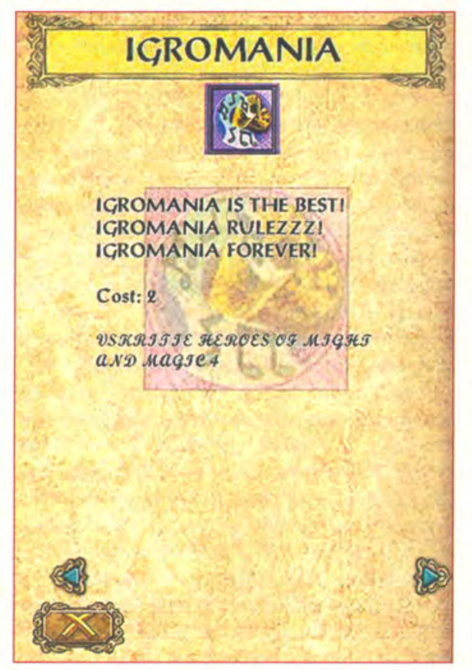
Resisted — защита монстров от магии;

Teachable — обучение юнитов полезным способностям.

Help Text — текст-подсказка, который вы видите на экране при просмотре информации о заклинании.

Flavor Text — дополнительный текст с описанием спелла.

Mage Guild Hero Text — текст, показывающий, насколько хорошо владеет этим заклинанием тот или иной герой, и появляющийся на экране во время пребывания игрока в магической гильдии.



Spell Book Hero Text — текст, показывающий, насколько хорошо владеет этим спеллом тот или иной герой, и появляющийся на экране во время просмотра игроком книги заклинаний.

High Priority — приоритет использования данного спелла героями, управляемыми компьютером. Если приоритет высок, значение показателя выглядит как буква X, в противном случае поле для данного показателя должно пустовать. Посредством изменения значения данного показателя вы можете существенно повлиять на тактику использования магии героями, управляемыми компьютером.

Mass Effect — способность заклинания оказывать на юнитов массовый эффект, то есть воздействовать сразу на всех участников сражения, которые прописаны в группе параметров Affected (X — есть).

Характеристики Defense и Offense указывают тип заклинания: в первом случае — оборонительный, во втором — атакующий.

Вскрывая данный файл, вы можете редактировать оригинальные заклинания и добавлять в игру новые. Последние могут быть самыми разнообразными, благо что настроек для них более чем достаточно. Можно, например, создать спелл, одновременно вызывающий вам на помощь большущую стаю черных драконов, мощно атакующий врагов и благословляющий ваших подопечных. Другое дело, как подобное заклинание повлияет на игровой баланс... Но и эту проблему можно устранить, подняв стоимость спелла.

Герои "Героев"

Таблица table.heroes.h4d несет в себе характеристики героев, список которых выглядит следующим образом:

Keyword — кодовое имя героя.

Name — его настоящее имя.

Sex — пол персонажа.

Class — класс героя. Параметр принимает следующие значения: Archer (лучник), Barbarian (варвар), Knight (рыцарь), Priest (священник), Druid (друид), Mage (маг), Lord (лорд), Necromancer (некромант), Sorcerer (волшебник), Thief (вор), Death_knight (темный рыцарь), Generic (общий).

Biography — текст с биографией данного персонажа.

Allowed By Default — данная характеристика определяет, можете ли вы получить в свое распоряжение данного героя с начала игры (X — да).

Исправляя значения указанных выше величин, вы можете заменять оригинальных героев своими. Если есть желание, можете создать героя, похожего на вас, с вашим именем и биографией. Правда, вставить свой портрет у вас пока не получится, но с появлением необходимых утилит можно будет сделать и это.

Поле битвы

Файл table.combat_obstacles.h4d посвящен оформлению полей битв (местностей, где проходят сражения между героями) и расположению на них различных препятствий. Таблица может похвастаться обилием параметров, первым из которых является атрибут Obstacle Type, занимающий первый столбец и обозначающий область поля битвы (нас в большей степени интересует область Terrain — земля). Соседний столбец уточняет первый и содержит деление областей на виды (область Terrain может быть следующих видов: water — водяная, grass — травянистая, rough — пустынная, swamp — болотистая, volcanic — вулканическая, snow — снежная, sand — песчаная, subterranean — подземная, dirt — грязная), а последующие — названия разнообразных препятствий. Эти характеристики настраивают вероятность расположения различных преград на местности, заданной показателем Obstacle Type, и принимают следующие значения:

never — никогда (при этом значении характеристики указанный тип препятствия не может быть установлен на данной местности);

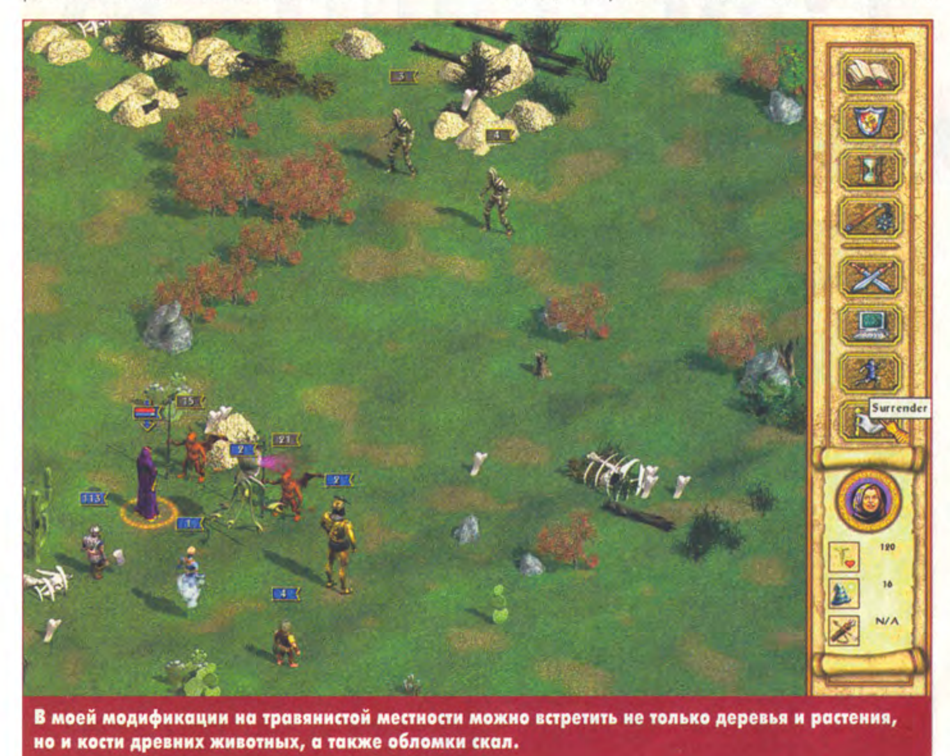
rare — очень редко;

seldom — редко;

usually — часто;

common — очень часто.

Придайте местным полям битв неповторимый облик и оформите их так, как вам хочется. Включите фантазию! Кусты и деревья, растущие на воде, смотрятся не то чтобы очень (хотя, если это вписывается в вашу концепцию, то создать подобное поле битвы можно). А вот высокие горы с заснеженными вершинами прямо посередь равнины выглядят весьма экзотически.



В моей модификации на травянистой местности можно встретить не только деревья и растения, но и кости древних животных, а также обломки скал.

Умения

Тема умений героев различных классов затронута в двух файлах: table.skills.h4d и table.skill_weights.h4d. Первый из них содержит названия (параметр Name) и описания (Help Text) различных умений, кодовое имя которых задается параметром Keyword.

Файл table.skill_weights.h4d несет в себе характеристики различных классов героев. Класс назначается параметром Class, а развитость различных умений героя, принадлежащего к заданному предыдущей характеристикой классу, определяется приведенными ниже атрибутами, значение которых находится в промежутке от 0 до 5. Чем больше числовое значение атрибута, тем выше уровень, которого может достигнуть представитель указанного класса в той или иной области: при значении, равном 1, высший уровень — Basic (начальный), при 2 — Advanced (средний), 3 — Expert (эксперт), 4 — Master (мастер), 5 — Grandmaster (грандмастер); значение, равное нулю, лишает героя владения умением. Вот полный список местных атрибут: tactics — тактика; offense — нападение; defense — оборона; leadership — лидерство; combat — сражение; toughness — выносливость; archery — стрельба; resistance — защита от магии; scouting — разведка; pathfinding — исследование карты; seamanship — мореплавание; stealth — хитрость.

Ничто не мешает вам переназвать умения героев, редактируя соответствующие строки файла table.skills.h4d, или, что важнее, создать новые классы персонажей, корректируя содержимое таблицы table.skill_weights.h4d. Возможных вариантов при создании нового класса превеликое множество. Лично я остановил свой выбор на универсальном герое, неплохо владеющем всеми основными умениями.

Интерфейс

Таблица table.Interface.h4d таит в себе параметры, связанные с интерфейсом игры. Все они содержат тексты различных надписей и подсказок, которые вы можете видеть в меню и во время игры. Вот список местных характеристик.

Window — окно, где помещается данный объект (надпись, подсказка, кнопка и т.п.).

Item — название объекта.

Balloon Text — содержащийся в нем текст.

Right Click Text — текст, который вы видите на экране, щелкнув правой кнопкой мыши на объекте.

Корректируя значения двух последних атрибутов, можно добиться полного изменения текстовой составляющей игрового интерфейса. Изменить можно все, вплоть до названий ресурсов. Золото можно превратить в какую-нибудь современную валюту, например, доллары. Все, что нужно для этого сделать — это подменить значения параметра Balloon Text у надписей gold (их несколько) из окон shared, material_display, marketplace, thieves_guild, town_screen, kingdom_trade на слово Dollars или знак доллара. Не помешает также подредактировать содержимое атрибута Right Click Text у этих же надписей. Значение характеристики Balloon Text у надписи gold_income из окна следует заменить на словосочетание "Dollars Income" (без кавычек). Теперь валюта зеленого цвета добралась и до сказочного мира "Героев"... Правда, пока мы не смогли присвоить ресурсу подходящий внешний вид, но это, как говорится, дело времени.

Дополнения

Файлы table.Adventure Object.h4d и table.random_names.h4d посвящены названиям и описаниям некоторых строений, которые вы можете обнаружить на игровой карте, и тоже поддаются легкой корректировке.

Перейдем к изучению "табличных" файлов из папки \strings. Первый из них — strings.text.h4d — может похвастаться текстами некоторых надписей и подписей, связанных с игровым интерфейсом. Файлы strings.campaign_editor.h4d и strings.campaign_editor.dialogs.h4d располагают текстами надписей, относящихся к интерфейсу редактора кампаний. Если желаете слегка видоизменить интерфейс игры или редактора, обращайтесь к этим трем файлам. Что же касается таблицы strings.Credits.h4d, то она хранит в себе полный список создателей игры, а strings.intro voice over text.h4d — текст вступительного ролика. Можете почитать, если не уловили на слух.



После того как работы над модификацией будут закончены, вы должны собрать исправленные вами файлы в единый архив. Для этого выберите из меню главного окна программы пункт Plugins/Mod maker, вследствие чего на экране появится новое окно, озаглавленное как Mod maker. В его правом верхнем углу, в поле для выбора пути файлов, раскройте директорию, где хранятся измененные вами файлы (по умолчанию — папка \extracted). В находящемся ниже поле появится перечень файлов, имеющихся в выбранном каталоге. Чтобы "запихать" любой файл из списка в архив, достаточно двойного щелчка на его имени. Для массового помещения файлов в архив предусмотрены функции Add all (добавляет в архив все файлы, лежащие в выбранной директории) и Add selected (помещает в архив файлы, выделенные с помощью клавиши Shift), которые вызываются щелчком правой кнопкой мыши на списке файлов.

Запакуйте в архив все отредактированные вами файлы, после чего вам останется только выбрать из главного меню окна пункт Make и сохранить собранный вами архив под именем new.h4r или updates.h4r (расширение указывать необязательно — оно добавляется автоматически). Наконец, положите полученный архивный файл (его программа помещает в свою директорию, в подкаталог \packed) в папку \Data из игровой директории. Запускайте игру и наслаждайтесь плодами своего творчества.

Создавайте к игре модификации, изменяйте и улучшайте ее. К сожалению, мы пока не можем редактировать игровую графику, но с выходом необходимых утилит эта проблема разрешится. Так что ждите продолжения материала. И не забывайте присылать собственные карты и кампании по адресу *orange@igromania.ru* с пометкой "Работы читателей "Мании"" (подробнее о том, как надо оформлять работы, смотрите ***в разделе "Игровая зона" на нашем компакте***). ■



Константин Артемьев MasterK@igromania.ru



САМ СЕБЕ ГНОМ

Основы варения бюргерского пива из хомячков

О гномоводы и гномоведы, ликуйте! Свершилось чудо! Открыта полная формула ДНК самого удивительного из созданий во всем подземном мире — ГНОМА. Тысячи ученых трудились многие годы, скрестили немало троллей и личинок, разбили немало колбочек с растворами подозрительных цветов и на лабораторных спиртовках поджарили огромное количество хомячков. И их усилия увенчались успехом. Теперь мы знаем не только детальное внутреннее устройство Гнома, но и вполне можем изменить его под собственные нужды и вкусы.



В шахту!

"Гномы" — игра нестабильная, порой необоснованно сложная и затягивающаяся, а процесс копания в потемках может вывести из себя кого угодно. И что самое неприятное, коды для "Гномов" недоступны. Вот последнее обстоятельство мы и сможем исправить. А заодно покопаемся в игровых ресурсах (там есть на что посмотреть), и (кто знает?), может быть, нам удастся сделать из старых добрых "Гномов" совсем другую игру. Мы будем рассматривать русскую версию "Гномов" от 1C/Snowball Interactive, так как другие в России не распространены.

Разведка на местности

Для начала проведем рекогносцировку и разведаем общее положение дел у пациента. Сразу видны целые россыпи полезных ресурсов. Посмотрим на них повнимательнее.

В папке Manual основного каталога игры лежит весьма детальный справочник по гномоведению. Из него можно почерпнуть массу интересных особенностей этого нелегкого дела.

Но самые вкусные вещи лежат в папке Data. В файле Data\messages.txt находятся все игровые сообщения и их переводы на русский язык. При этом активно используются метасимволы подстановки, такие как %1. Вы можете изменить любое игровое сообщение, сделав его более оригинальным. Например, у меня дружественный клан в момент воровства говорит не скучноватую стандартную фразу, а "А ну стой, воришка!".

Если вы хорошо знаете немецкий и не удовлетворены переводом Snowball, можете сделать альтернативный перевод. Вот только, изменяя сообщения, ни в коем случае не трогайте символы подстановки. Они должны остаться на тех же самых местах, где были до правки.

В файле msgmisses.txt того же каталога находятся все символические названия, используемые в игре. Среди них порой попадаются и русские варианты. Надписи, начинающиеся со слова Dummy, — объекты-пустышки, служащие для внутриигровых целей. Не стоит здесь что-либо изменять — это может отразиться на работоспособности игры.

В файле quotes.txt хранятся любопытные изречения таких великих личностей, как Конфуций, Эйнштейн, Линкольн, Шекспир, Гете и, разумеется, разработчики игры. Если вы хорошо знаете немецкий, непременно загляните в этот файл. Некоторые изречения вызывали у автора этих строк неестественно долгие приступы смеха. Но русского перевода, к сожалению, нет.

В папке Data нас интересует еще один файл — start.avi. Как вы, наверное, уже догадались, это вступительный ролик.

Копаем глубже

Давайте теперь исследуем поддиректории Data. В папке Data\Music в открытом виде лежит вся игровая музыка в формате mp3. Вы можете легко заменить любой трек из "Гномов" на свое любимое музыкальное произведение или же использовать эту музыку для подсобных целей. В папке Data/Sound обосновались игровые звуки в формате wav, которые также легко поддаются изменению.

С музыкой и звуками разобрались, теперь перейдем к внутриигровой графике. Вся графика хранится в формате tga, который вполне сносно переваривается любым продвинутым графическим редактором, например, Photoshop. Вы можете изменить все текстуры в игре, раскрасив их в любимые цвета. Только одно предупреждение: формат tga содержит, кроме всего прочего, еще и альфа-канал прозрачности. Некоторые графические редакторы легко откроют и сохранят гномовскую графику, а альфа-канал будет игнорироваться. Это может привести к тяжелым последствиям. Поэтому пользуйтесь только проверенными в лабораториях и испытанными в подземельях "Игромании" редакторами. Photoshop — идеально подходит. А вот и сама графика.

Data\Ground — текстуры земли. В файлах, начинающихся с Gnd_, лежат собственно текстуры, а в файлах, начинающихся с Msk_, — маски. В подпапке detail лежат спрайты и текстуры подножной мелочи — зелень, веточки, камешки и... лава.

Data\Gui — текстуры интерфейса игры (Graphic user interface). Кнопки, линии, курсор, иконки, элементы управления, даже шрифты — все там. Вот уж есть где разгуляться буйной фантазии гномоведов, не обделенных художественным вкусом. Может, вам придет в голову превратить подземно-мрачноватый облик игры в поднебесно-воздушный?

Data\Templates — папка с заготовками уровней. Что это такое? Ни для кого не секрет, что "Гномы" автоматически генерируют уровни, как это было, например, в Diablo. Однако совершенно случайный уровень — скорее предмет выставки художников-абстракционистов, чем удобный игровой плацдарм. Поэтому для создания новых уровней используется блочный алгоритм. Его суть в том, что при генерации слу-

чайным образом на карту выкладываются не отдельные объекты, а их совокупности, образующие цельный смысловой блок.

Своеобразные микрокарты есть для пещер, туннелей, совокупностей растений и хомячков, элементов базы противников и т.д. И вот из них, а не из примитивных объектов, создается карта. В папке **Data\Templates** лежат эти самые описания микрокарт, из которых собираются уровни.

Основные данные о структуре блока содержатся в файлах с расширением **pmp**. Если вы откроете такой файл в текстовом редакторе, увидите странную мешанину символов и спецзначков. Изменив какой-нибудь значок, вы тем самым измените соответствующий кусок микроблока. И посреди пещеры неожиданно вырастет гриб или разольется лавовый поток. Любопытно поэкспериментировать с изменением микрокарт. Однако перед любыми экспериментами не забывайте сохранять копию изменяемого файла — мало ли что.

Data\Texture — одна из самых интересных папок игровых ресурсов. Именно здесь хранятся текстуры игровых объектов, фоны и спрайты, а также элементы оформления. Все легко поддается изменению.

В папках **m032**, **m064**, **m128** и **m256** хранятся одни и те же "шкурки" гномов разного качества, предназначенные для разных разрешений экрана. И если вы решите заменить что-либо из этого комплекта, не забудьте сохранить измененные "шкурки" в каждой из этих папок с соответствующим качеством. Особое внимание обратите на файл **texlevels.txt**. В нем хранятся описания всех "шкурок" с указанием, какому качеству "шкурка" из какой папки соответствует. Изменив "шкурку", не забудьте внести поправки и в этот файл.

Нити кукловода

В процессе поиска разных интересностей в ресурсах "Гномов" мы избегали папку **Scripts**. И это неспроста. В ней содержатся ключи к управлению и жизнедеятельности гномов — игровые скрипты. Естественно, такую вкусную вещь мы оставили на десерт.

Каждый игровой скрипт — отдельный файл с расширением **tcl**. Написаны скрипты на странной помеси **C++** и **Visual Basic**, сдобренной изрядной долей авторских нововведений. Но ничего — секретные лаборатории "Игромании" и не такое расшифровывали. Сперва, чтобы нам было сухо и комфортно копаться в скриптах, давайте познакомимся с некоторыми особенностями этого гибридного языка.

После символов "**//**" и "**#**" всегда следуют комментарии. Это пояснения разработчиков относительно того, что та или иная строчка делает. К сожалению, большая часть этих комментариев написана по-немецки, хотя временами встречаются длинные английские тексты. Вообще, это довольно странно. Создается впечатление, что команда разработчиков игры была интернациональной.

Почти каждая законченная строчка скрипта оканчивается на "**;**". Команды, стоящие в фигурных скобках, представляют собой единый подблок, выполняющий какую-то функцию. По названию подблока (которое указывается до открывающейся скобки) можно легко судить о том, что она выполняет.

Вот и весь необходимый минимум знаний, который нужен вам для работы со скриптами. Остальное рассмотрим по дороге.

Папка **ai** содержит единственный файл — **std_ai.tcl**. Он отвечает за искусственный интеллект в игре. Здесь можно поправить практически все: параметры гномов, их образ действия и методы достижения целей. Правда, без хорошего программистского образования здесь не разобраться. А посему переходим к следующей папке.

В папке **classes** размещаются много подпапок со скриптами, отвечающими за героев, декорации, предметы, режимы работы и жизнедеятельности "Гномов".

В папке **Gameplay** лежат скрипты, которые определяют порядок следования миссий и методы загрузки карт. Папка **Init** не представляет для нас особой ценности — там находятся, как вы могли догадаться, процедуры инициализации геймплея.

Папка **Misc** содержит скрипты, которые не могут быть отнесены ни к одной из предыдущих групп. Они заслуживают нашего пристального внимания в силу своей неординарности, но не сейчас. Всему свое время.

Давайте лучше копнем в папку **text**. Здесь содержатся не только все игровые тексты и сообщения, но и скрипты, отвечающие за их вывод. Покопавшись в скриптах, вы сможете легко изменить любой игровой текст. Только обращайте внимание на комментарии авторов вроде "**// —— do not change anything above this line ——**". Не советуют — значит, не будем. В такие моменты разработчики не шутят. Изменять можно надписи в кавычках после команды **print**, которая отвечает за вывод текста на экран. Интересно, а в каком виде будет выводится текст? Это определяется директивой, которая стоит перед этой командой. Например, **textwin** указывает, что надпись надо выводить в заголовок или основную часть окна. На то, что текст будет выводиться в заголовок, указывает команда **ohlp_tthead-linestyle**.

В остальных папках вы найдете скрипты, отвечающие за диалоги между гномами. Обязательно загляните сюда. Очень многие фразы, которые вы не увидите в игре, написаны с изрядной долей юмора. Да к тому же по-русски.

Мы наш, мы новый мир построим

Мы вооружились детальными знаниями о структуре и размещении скриптов в игре и можем приступать к тотальному изменению игрового мира. **Еще раз повторяю, что с помощью скриптов в "Гномах" можно сделать тотальную конверсию игры, приспособить ее под свои вкусы.** Однако описывать все эти возможности — значит отнимать хлеб у своих коллег на несколько лет вперед. Поэтому ограничимся наиболее интересными изменениями, а все остальное вы легко сможете найти, основываясь на наших первоначальных изысканиях.

Берем файл **Scripts\classes\zwerg\z_events.tcl**. В нем есть интересная строчка за номером **1826**. В этом месте происходит сравнение текущего возраста гнома с максимальным значением — **24**. Если гном старше — запускается процесс старения, кончающийся летальным исходом. Обидно! Так сделаем наших гномов практически бессмертными! Для этого изменяем это значение на, скажем, **1000**. И все. Остается только подправить периоды старения (ниже в этом же файле число 24 встретится несколько

Гномские проблемы

"Гномы" — игра замечательная, но все ее достоинства омрачает необыкновенно глючный и нестабильный движок. Жаль, что братья наши немцы уделили так мало внимания оптимизации. Но все можно исправить, особенно если ты мастер виртуального скальпеля.

Эта проблема — хроническое отсутствие звука на некоторых звуковых картах семейства **SB Live!**. Проблема возникает оттого, что звуковая карта конфликтует с видео. Исправить это, а также устранить назойливые тормоза, можно, выставив ползунок аппаратного ускорения на единицу до максимума. Этот ползунок находится здесь: **Панель управления\Система\Быстродействие\Графика**. По словам разработчиков, это должно помочь.

Пиво из хомячков

В папке **Scripts\misk** есть интересный файл **techtreetunes.tcl**. Он отвечает за дерево технологий. Внимательно присматриваемся... И что мы видим? Строчки типа "**set tttpreinv_Feuerstelle {Grillpilz Zelt Feuerstelle}**". Это не что иное, как ветка технологического дерева. В левой части — название технологии, здания или изобретения, а в правой — список предметов, умений или технологий, которые требуются для его открытия/производства. Иногда в фигурных скобках перечисляются не просто объекты/технологии, а численные величины. Например, выражение "**exp_Stein 0.03**". Оно означает, что для постройки данного здания требуется навык "Камень", равный 0.03. Чем это может быть нам полезно? А тем, что мы можем легким мановением руки заставить здания строиться без ресурсов, технологии — открываться без опыта, а заклинания и умения — применяться без всяких навыков. Халявная жизнь, одним словом. А устроить себе дольче вита совсем просто: надо только удалить все в фигурных скобках около соответствующих зданий/предметов/технологий. И объект этот будет производиться за просто так.

А можно и приколоться. Например, благодаря строчке "**set tttmaterial_Kristall {Hamster}**" в игре мы будем производить кристаллы из... хомячков!

Все в дело — из грибов добываем железо, воздух разлагаем на палатки и лестницы, из хомячков гоним пиво... что за жизнь! Кстати, а как реализовать последний пункт нашей предвыборной программы на пост Одина — гнать пиво из хомячков? Да очень просто: **set tttmaterial_Bier {Hamster}**. Избиратели будут в восторге.

Давайте теперь займемся хомячками. За них отвечает скрипт **Scripts\classes\characters\ hamster.tcl**. Ищем, что бы изменить. Видим подозрительную фразу: "**set_attrib this weight 0.01**". А что если эту цифру заменить на 1? Легкий в оригинале хомячок станет тяжелее мастодонта. А если в строке "**set scan_range 4**" вместо **4** поставить число побольше, то хомячок будет видеть пытающегося его поймать гнома чуть ли не за полкарты. Ну а если вам надоело гоняться за непослушными хомячками, почему бы их не парализовать? Пишем "**set is_paralyzed 1**", и все хомяки замерли в священном ужасе, ожидая нашего прибытия.

Продолжим поиски. В той же папке открываем файл **wuker.tcl** и сразу же видим строчку "**set enemy_classes {Zwerg Spinne Drachenbaby Troll Lavabrut Kristallbrut}**". Удаляем из фигурных скобок слово **Zwerg**, и вукеры станут нашими лучшими друзьями.



Еще одна любопытная деталь, не имеющая отношение к скриптам, но крайне интересная. В файле **Scripts\classes\zwerg \names.txt** содержатся имена всех гномов. Если вашего имени здесь нет, можете вписать, ну или изменить на что-либо более интересное. Только обращайте внимание на надписи "**MALE**" и "**FEMALE**", чтобы не назвать бравого гнома-вояку, скажем, Ингой.

...раз), и получаем аналог известного кода **god**.

Хотите изменить рождаемость ваших гномов? И это сделать несложно. В очень многих скриптах есть параметр **willing_to_reprod** (желание к репродукции... хм). Стоит везде изменить этот параметр с **0** на **1**, и грядет демографический взрыв.

В папке **Scripts\classes\zwerg** находим файл **z_spare_reprod.tcl**. В нем есть командный блок **sparetime_reprod_check**. Как видно из названия, именно здесь проверяется желание гнома размножаться. Это происходит только при достаточном количестве хитпойнтов, хорошем настроении, богатом рационе и отсутствии опасности. Так почему бы не обеспечить все эти условия не на реальном, а на программном уровне? Для этого в начало блока вписываем:

```
set_attrib this atr_Hitpoints 1
set_attrib this atr_Mood 1
set_attrib this atr_Nutrition 1
set_attrib this atr_Alertness 1
```

Как нетрудно догадаться, эти команды устанавливают по максимуму все вышеперечисленные критерии, играющие ключевые роли в репродукции гномов.

Блуждание в потемках

Этот совет поможет тем, кто терпеть не может копать без ощутимой цели впереди. Многие игроки недоумевают, почему, во-первых, ключевые объекты находятся в совершенно произвольных местах и, во-вторых, как, черт возьми, до них дорыться. Терпение, только терпение.

В "Гномах", как я уже говорил, локации генерируются на лету. Причем не перед загрузкой карты, а в процессе копания. Этим объясняется феномен, что если копать в любую сторону, обязательно раскопаешь какую-нибудь пещеру. Игра как бы замечает, что игрок начинает скучать, и подсовывает ему еще один интересный (ну или не очень) объект для исследования.

Чтобы отловить ключевые объекты (крепость троллей, Врата и так далее), присматривайтесь к нераскопанным участкам карты, примерно представляйте себе размер объектов и где они могут разместиться. На большинстве уровней главной ошибкой игроков бывает то, что они копают вширь, когда надо копать вглубь. Именно там сосредоточены все основные объекты.

● ● ●

Вот и все премудрости. С полученными знаниями вы без труда найдете в обширных игровых скриптах "Гномов" что-либо, что вы захотите изменить... Удачи вам в разборе гномьего движка. И да пребудут ваши хомячки вечно резвыми!

P.S. Выражаю глубокую благодарность посетителям форума "Гномов" за любознательность и страсть к новым открытиям. Если бы не они, кто знает, начал ли бы я исследовать ДНК "Гномов"... ■


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

АНТОН ЛОГВИНОВ
AIL@DUBNA.RU

РЕДАКТОР

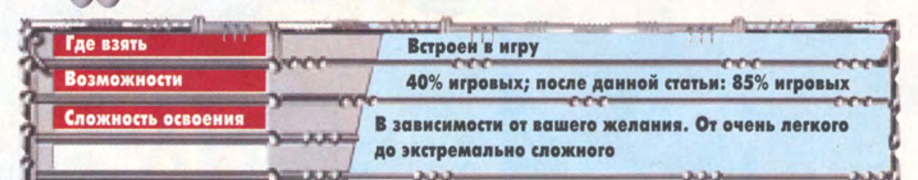
OPERATION FLASHPOINT: 1985 COLD WAR CRISIS

ВОЕННЫЙ КОНСТРУКТОР

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: СКРИПТЫ

Уважаемые читатели, вышла локализованная версия Operation Flashpoint, изданная на территории России компанией "Бука". Поэтому мы — как и обещали — продолжаем публикацию цикла статей "Военный конструктор: Редактор Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis". На нашем компакте в разделе "ИнфоБлок" находятся все четыре статьи цикла, опубликованные в 9, 10, 11 и 12-ом номерах "Мании" за 2001 год. *В ваших руках — уникальное руководство по созданию собственных миссий и кампаний, аналогов которому на русском языке не существует.*

Алексей Кравчун, "Игромании"



Где взять	Встроен в игру
Возможности	40% игровых; после данной статьи: 85% игровых
Сложность освоения	В зависимости от вашего желания. От очень легкого до экстремально сложного



Приветствую всех, кто не сошел с дистанции из-за кажущейся сложности редактирования и продолжает создавать свои собственные миссии. Да, казалось бы, столько всего уже сказано-пересказано о Flashpoint, а говорить еще есть о чем. И даже много. Начинаем рассказ о продвинутом редактировании в Operation Flashpoint, и тема у нас сегодня — скрипты. Вернее, первая часть разговора о них, ибо для начала неплохо бы добиться "въезжания" в тему, а затем уже говорить о крутых наворотах.

Введение

Итак, зачем нужны скрипты? Скрипты созданы, во-первых, для более гибкого управления ходом миссии, а во-вторых, для создания режиссуры (как роликов, так и непосредственно игры). Это своеобразные команды движку игры, которые выполняются друг за другом. Отчасти вы создаете скрипты, используя строку инициализации юнита в редакторе, а также с помощью триггеров и вейпойнтов, но все это маленькие скрипты. Внешние **.sqs**-скрипты предоставляют гораздо больше возможностей, и использовать их гораздо удобнее, несмотря на кажущуюся сложность.

Все скрипты пишутся, как вы уже догадались, вне редактора. Вас, наверное, уже достали постоянные употребления этого "вне", но что поделать, если у редактора возможностей только на 40% игровых.

Файл скрипта имеет расширение **.sqs**, должен располагаться в директории исходников миссии (***X:\OperationFlashpoint\Users\имяпользователя\имякарты***) и активизируется командой: *имя объекта/условие/значения (можно несколько, но тогда перечислять их нужно [в квадратных скобках]) exec "имяскрипта.sqs"*. Например, *[ig1,ig2 ,ig3] exec "go.sqs"*.

Основы

Для начала попробуем создать простейший скрипт, который выведет на экран сообщение "Igromania — rulezzz forever!". Зачем, если можно сделать это в редакторе? А просто так, чтобы вы получили хотя бы начальное представление. Да и потом, в сложных скриптах пригодится. Итак, открываем **Notepad**, создаем файл **rulez.sqs** и в нем пишем:

;Скрипт вывода на экран сообщения для игрока.

TitleText ["Igromania — rulezzz forever!", "plain down"]

; Теперь строка выхода. Каждый скрипт должен оканчиваться строкой exit.

exit

Вот и все! Сложно было? Вот и я говорю, что нет. "Plain Down" — тип вывода текста. Подробнее смотрите в командах (***предыдущие номера "Мании"***), а также в эффектах в редакторе. Команду titletext не обязательно писать как "TitleText" — движку игры все равно, с каким регистром вы напишете команду. Но учтите, что тайтлтекст выводит только буквы, но не цифровые значения. Надеюсь, все понимают, что 1 или 2 тоже могут быть буквенным значением — нужно просто писать в кавычках? Теперь идите в редактор (не забудьте положить .sqs в директорию миссии) и в своей миссии создайте игрока; в строке инициализации напишите *this exec "rulez.sqs"* или, как вариант, *[] exec "rulez.sqs"*.

Теперь давайте сделаем немного по-другому. Напишем скрипт, который позволит нам выводить текст, но набранный уже в редакторе в качестве аргумента (в [] скобках):

; Скрипт вывода на экран набранного в редакторе сообщения для игрока.

; Строка ожидания ввода. _this select 0 означает ожидание ввода первого значения

; в [квадратных скобках]. Можно также сделать _this select 1 — такая команда будет

; принимать показания второго аргумента в скобках. То есть, например, [arg1,arg2] —

; arg1 это _this select 0, а arg2 — _this select 1.

_soobshenie = _this select 0

; Распечатка введенного в редакторе сообщения.

TitleText [_soobshenie,"plain down"]

exit

Теперь в редакторе (например, в строке инициализации игрока) пишем *["Igromania — rulezzz forever!"] exec "soobshenie.sqs"*. Все. Теперь вы можете просто писать где угодно сообщение и командой *exec "soobshenie.sqs"* выводить его на экран. Преимущества такого подхода в том, что вы можете, однажды написав все параметры текста, просто менять сам текст, что сэкономит ваше время. Ведь с триггерами и вейпойнтами все нужно вводить каждый раз.

Скрипты и объекты

Разобравшись с простейшими скриптами, постепенно перейдем к более сложным. Сейчас мы коснемся обращения с объектами в скриптах. Тут как при работе с вводимым сообщением:

; Пример обращения объекта к скрипту.
; Ожидание ввода объекта (как и с текстом).
_obyekt = _this select 0
; Результат действия скрипта — применение анимации от генерала Лебедя: "упал-
; отжался".
_obyekt SwitchMove "FXStandDip"
exit

Имя объекта вводится в [квадратных скобках]. Например, *[igroman] exec "obyekt.sqs"*. Вообще, будьте осторожны при написании скриптов — неправильно поставленная кавычка придет к невыполнению скрипта.

Теперь усложним задачу. Напишем скрипт взрыва машины в тот момент, когда в нее садится солдат. Здесь мы применим прием зацикливания (loop).

; Скрипт "завел-взорвался".
; Юнит, который пойдет заводить машину.
_psih = _this select 0
; Машина, которая заведется и взорвется.
_bibibka = _this select 1
; Начинаем цикл.
#Update
; Идет проверка — юнит в машине или нет.
? (_psih in _bibibka) : goto "Big-bada-bum"
; Ждем две секунды (особо кровожадные могут сразу).
~2
goto "Update"
; Юнит в машине, и тогда...
#Big-bada-bum
; ...машина взрывается.
_bibibka setdammage 1
exit

Теперь в редакторе в строке инициализации нужной машины пишем *[this, this] exec "boom.sqs"*. Как только в нее кто-нибудь залезет — состоится взрыв. Естественно, вместо *this* можно указать специфического юнита.

Продвинутые скрипты

Плавно подходим к более сложным скриптам. Теперь коснемся темы переклички нескольких скриптов. Попробуем составить цепь из нескольких скриптов. Для начала создадим скрип счетчика, который, отсчитав определенное время до нуля, активизирует следующий скрипт:

; Скрипт таймера.
; Вводим ожидаемые значения:
_timeleft = _this select 0
_text = _this select 1
_location = _this select 2
_script = _this select 3
; Цикл
#Update
; Wait 1 second
~1
; Делаем отсчет в обратную сторону.
_timeleft = _timeleft — 1
; Проверяем — время на нуле или нет. Обратите внимание, что пишется "-1", а не "0" —
; иначе таймер остановится на единице. Если да, то переходим к "Done".
? (_timeleft == -1) : goto "Done"
; Все это время будем показывать таймер.

Новости Flashpoint

Официальный справочник команд

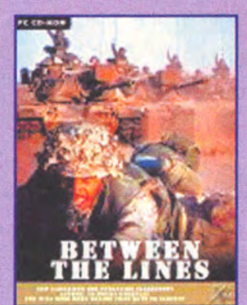
BIS выложила на своем сайте официальный справочник по командам. В общем, как я и говорил — читайте "Манию". У нас все как-то быстрее печатается. С другой стороны, иметь



официал все же рекомендую, ибо там на 100% полная и проверенная информация. Взять эту ценную вещицу можно на официальном сайте (*www.flashpoint1985.com*) и, естественно, у нас на компакте.

Between The Lines все же увидела свет

Многострадальная, неофициальная, но уже продающаяся за деньги кампания Between The Lines благополучно вышла. И это несмотря на наглое нарушение авторских прав как самих BIS/Codemasters, так и известного в OFP-сообществе человека под ником Gunslinger, который выпустил неофициальное дополнение к редактору. Самому мне в это чудесное творенье поиграть не удалось, но то, что написал об этом аддоне Gunslinger на *http://flaspoint.xaos.ru*, достойно "уважения". Весит все это чудо 50 мегабайт (это на диск-то!), причем 40 из них занимает музыка и озвучка. Создатели из ХМР умудрились сваять аж три разных кампании: за медика, за НАТО и... за НАТО. Русских забыли. Но это еще цветочки. Сюжет BTL скорее подходит под очередной "Квейк", нежели Flashpoint: бедный доктор отправился из дома на работу. В этот момент неподалеку сражались НАТО с русскими (целью которых, по сюжету, является истребление мирного населения). Вдруг в воздухе появился "Ми-24" и сровнял с землей дом незадачливого доктора. Тот поклялся отомстить... Хм... Замысловато, ничего не скажешь... Не говоря о том, что пойдет дальше. Как вам, например, сюжетный ход: герой мчится на машине, наезжает на мину и... выживает после этого!





Зимовка на Кулгуеве подошла к концу

Известный энтузиаст закончил работу над зимней версией острова Кулгуев во Flashpoint. Выглядит все просто потрясающе: очень хорошие и четкие текстуры как юнитов, так и территорий. Здешние елки — ну прям как за окном! Если, конечно, у вас есть елка за окном... Текстуры территорий брать тут: *www.operationflashpoint.d2.cz/Downloady/Kegetys/WinterKolgujev10.zip*, а техники — тут: *ftp://145.249.10.11:22/flashpoint/Unofaddond/WinterVehicles20.zip*. Вес нескромный — 8,86Мб остров и еще 7,73Мб техника, но оно и понятно. Да, и нужна, как минимум, версия 1.26. Вот.

OH-58D Kiowa Warrior v2.0

Еще один известный в OFP-сообществе субъект под ником Devil быстро нашел применение новому разведывательному вертолету Kiowa Warrior, который в оригинале был летающим гробом. Больше ничего говорить не буду — смотрите картинку. Смешно.

Брать на Devil's Workshop (*www.thegreenjeep.com/devil/*). Кстати, там же вы сможете найти "Чинук", описанный в предыдущем номере.



Команда format задает формат текста.

TitleText [format [_text + " %1", _timeleft], _location]
goto "Update"
#Done
; Как только будет 0, выполнится _скрипт.
[] exec _script
exit

Теперь в редакторе пишем все в соответствии с порядком скрипта: *[11, "Time Left:", "plain", "blow.sqs"] exec "countdown.sqs"*. Первый параметр (аргумент) обозначает время на счетчике. Обратите внимание на значение 11, а не 10. Если поставить 10, то отсчет начнется с 9. Второй параметр — текст. Третий — его размещение. И, наконец, четвертый — скрипт, который начнет выполняться после наступления на таймере нуля. Как видите, все довольно просто.

Теперь напишем скрипт, который пройдет по всей цепи и соберет параметры, чтобы передать их другому скрипту:

; Ожидаемые значения скрипта и собирателя.
_script = _this select 0
_vektor = _this select 1
~2
TitleText ["Look!", "Plain Down"]
~2
; Сосчитаем число элементов в цепи.
_elements = count _vektor
; Теперь распечатаем число аргументов, которое мы собрали.
TitleText [Format["You passed: %1 arguments.", _elements],"Plain Down"]
~3
; Собрав аргументы, даем добро на выполнение скрипта вместе с ними.
_vektor exec _script
exit

Например, сделаем вышеуказанное с нашей цепью: *["countdown.sqs",[10,"Time Left:", "plain", "blow.sqs"]] exec "chain.sqs"*. Скрипт сосчитает 4 аргумента. Честно говоря, довольно сложно понять, что мы с вами сейчас сделали, но попробуйте, и все разложится по полочкам.

Теперь соберем оба примера цепей на основе вышеописанного счетчика:

_timeleft = _this select 0
_caption = _this select 1
_location = _this select 2
_script = _this select 3
_vektor = _this select 4
#Update
; Пауза в одну секунду
~1
_timeleft = _timeleft — 1
? _timeleft == -1 : goto "Done"
titletext [format [_caption + " %1",_timeleft], _location]
goto "Update"
#Done
; Выполняем скрипт с аргументами.
_vektor exec _script
exit

В редакторе пишем *[10,"Time Left To Blow:", "plain", "blow.sqs",[]] exec "countdown2.sqs"*. Уверен, что сейчас вам ничегошеньки не понятно, так что садитесь за редактор.

Работа с камерой

Вот мы и подобрались к самому интересному — созданию скриптовых роликов. Грамотное составление скриптовых роликов может многократно повысить интерес к вашей миссии, тогда как их отсутствие вообще грозит потерей заинтересованности масс.

Для начала создадим простейший скрипт с камерой, нацеленной на солдата:

; Прием вводных значений. Первый — объект, на который будет нацелена камера.
; Последующие значения — расположение камеры в координатной сетке относительно объекта.
_Object = _this select 0
_camx = getpos _Object select 0
_camy = getpos _Object select 1
_camz = getpos _Object select 2
; Создадим камеру и поместим ее в 5 метрах от объекта и в одном метре над землей.
_cam = "camera" CamCreate [_camx,_camy+5,_camz+1]
; Направим камеру на объект.
_cam CamSetTarget _Object
; Выберем эффект для камеры.
_cam CameraEffect ["Internal","Back"]
; Закрепим изменения.
_cam CamCommit 0
; Сделаем затухание камеры через 10 секунд.
~10
_cam CameraEffect ["Terminate","Back"]
; В конце работы с камерой нужно ее уничтожить. Непонятно зачем — после этого

Operation Flashpoint FAQ №3

Сегодня FAQ в привычном виде не будет. А все из-за вас. Дело в том, что ответ на вопрос о распаковке миссий вызвал массовый поток писем типа "не въехал" с попутными вопросами "Ну скажите, пожалуйста, где и какие проги нужно взять!". В связи с этим даю наиподробнейшее руководство по распаковке и запаковке миссий с перечислением названий программ. Для избежания нестыковок пользоваться будем только внешними программами, не прибегая к самому Flashpoint.

Итак, вы увидели интересный прием в чужой миссии и захотели его если не позаимствовать, то уж точно "посмотреть, как это он так здорово сделан". Для начала вам нужно распаковать архив **.pbo**. С этим делом вам поможет программка **DePBO** (~150Kb). В использовании она проста, как ваша мышь. Первый клик — выбираете файл, второй — директорию, куда распаковать содержимое. Кстати, распаковать можно любые .pbo, в том числе и содержащие модели техники с их техническими характеристиками. Продолжаем. Теперь перед вами файлы миссии. Все они закодированы. Алгоритм кодирования различается для официальных и пользовательских миссий.

Для декодинга пользовательских миссий используется программа **UnPack** (~300Кб). Поместите ее в директорию с миссией и запустите — она автоматически декодирует содержимое **mission.sqm** в файл **mission.txt**. Но только его. Для успешного же использования чужой карты вам нужно будет декодировать все файлы миссии. Делается это просто: нужный файл переименовывается в **mission.sqm**, а потом образовавшийся **mission.txt** переименовывается обратно.

Для декодинга официальных миссий используется программа **UnComp** (~600Кб). Положите ее в папку с распакованной миссией и в командной строке пропишите ***cmissuncomp.exe>mission.txt***. После образования **mission.txt** откройте его и удалите текстовые строки, начинающиеся с "This exe file was...". Переименовываем в **.sqm**, и файл готов к употреблению.

Чтобы запаковать миссию обратно без использования Flashpoint, найдите программу **StuffPBO** (~140Кб). В использовании она так же проста, как и DePBO, — выбирается директория миссии и файл, в который будет запаковано ее содержимое.

Все. Неужели сложно разобраться? Вышеописанных программ вы на диске не найдете, — как уже говорилось в прошлом номере, не выкладываем из принципа (да и не хочется лишних проблем с разработчиками). Поискать их можно на центральных Flashpoint-сайтах, в том числе и на отечественном ***http://flashpoint.xaos.ru***.




```
; камера все равно остается "живой".
CamDestroy _cam
exit
```

Подробнее о командах камерам смотрите в предыдущих номерах, а я, в свою очередь, напомню, что вместо *_cam = "camera"* можно написать *_cam = "Seagull"* — камера предстанет в виде чайки. Также напомню команду **GetPos**, которая представляет собой направляющий вектор камеры. *CamCommit* назначает время, за которое камера сделает изменения. Например, вы сделали камеру, а затем ее передвинули. *CamCommit 5* сделает "переезд" камеры за 5 секунд. Если вы хотите, чтобы изменения прошли сразу — пишите 0. Стоит отдельно упомянуть об эффектах камеры — никакие из них, кроме значений *Internal* и *Terminate*, не работают. Почему-то. Ладно, пора запустить камеру. Для этого в редакторе, например, пишем *[this] exec "firstcam.sqs"*. Запускайте! Каково, а? И это только начало.

Усложним скрипт, добавив вид наблюдения из бинокля и зуминг.

```
; Здесь у нас будет два солдата. Один — оператор, а второй — актер.
_CameraMan = _this select 0
_Actor = _this select 1
; Снимем координаты оператора и автоматически передадим их камере.
_CameraPos = getpos _CameraMan
_cmx = _CameraPos select 0
_cmy = _CameraPos select 1
_cmz = _CameraPos select 2
; Создадим камеру на месте полученных от оператора координат.
_cam = "camera" CamCreate [_cmx,_cmy,_cmz+2]
; Направим камеру на юнит.
_cam CamSetTarget _Actor
_cam CameraEffect ["Internal","Back"]
; Закрепляем настройки.
_cam CamCommit 0
@CamCommitted _cam
; Для пущего эффекта добавим вид бинокля и сделаем зум.
CutRSC ["Binocular","Plain Down",100]
_Zoom = 0.7
; Блок "приближения".
#ZoomIn
; Zoom in
_zoom = _zoom — 0.01
; Зададим зону обзора.
_cam CamSetFov _zoom
; Закрепим изменения и через мгновение начнем процесс удаления от точки.
_cam CamCommit 0
~0.01
? _zoom < 0.1 : goto "ZoomOutWait"
goto "ZoomIn"
#ZoomOutWait
; Упал-отжался.
_Actor PlayMove "FXStandDip"
~8
#ZoomOut
; Zoom out
_zoom = _zoom + 0.01
_cam CamSetFov _zoom
_cam CamCommit 0
~0.01
? _zoom > 0.7 : goto "Done"
goto "ZoomOut"
#Done
~2
; Теперь отдадим управление игроку обратно и уберем вид из бинокля.
CutRSC ["Default","Plain Down",100]
_cam CameraEffect ["Terminate","Back"]
CamDestroy _cam
exit
```



В редакторе, соответственно, пишите *[имя оператора, актера] exec "secondcam.sqs"*. Понравилось? Другого сложно было ожидать. *CutRSC* — отрезает ресурсы. Не совсем понятно, зачем эта команда, но она должна быть. Команды *_zoom +/— 0.01* написаны для смягчения эффекта зума.

Еще больше усложним задачу — добавим мимику, описанную в предыдущем номере:

```
; Опять делаем актера и оператора, получаем и вносим координаты.
_CameraObj = _this select 0
_Actor = _this select 1
_CamPos = GetPos _CameraObj
_cx = _CamPos select 0
_cy = _CamPos select 1
_cz = _CamPos select 2
; Делаем телевизионный (линиями) вид.
CutObj ["TvSet","Plain Down",100]
; Создаем камеру.
_Camera = "Camera" CamCreate [_cx,_cy,_cz+1.25]
_Camera CamSetTarget _Actor
_Camera CameraEffect ["Internal","Back"]
_Camera CamCommit 0
@CamCommitted _Camera
; Теперь сделаем так, чтобы актер заговорил и изменял свою мимику. Все считывается
; движком игры построчно. Для правдоподобности делаем задержки во времени.
_Actor PlayMove "StandStraight"
_Actor SetMimic "Happy"
_Actor Say "RUS2"
~2
_Actor Say "RUS7"
_Actor SetMimic "Angry"
~3
_Actor Say "RUS12"
~2
_Actor Say "RUS9"
~2
_Actor SetMimic "Ironic"
_Actor Say "RUS14"
~5
_Actor SetMimic "Angry"
_Actor Say "RUS20"
~3
; Убираем камеру.
CutRSC ["Default","Plain Down",100]
_Camera CameraEffect ["Terminate","Back"]
CamDestroy _Camera
exit
```

В редакторе, как и раньше, пишем *[оператора, актера] exec "cam3.sqs"*. Только учтите, что в качестве оператора солдат уже не пойдет (будет заслонять обзор) — используйте какой-нибудь пустой объект, можно *Game Logic*. Кстати, обязательно посмотрите пример на компакте — несмотря на то, что я ставил *say* "от балды", получилось довольно прикольно.





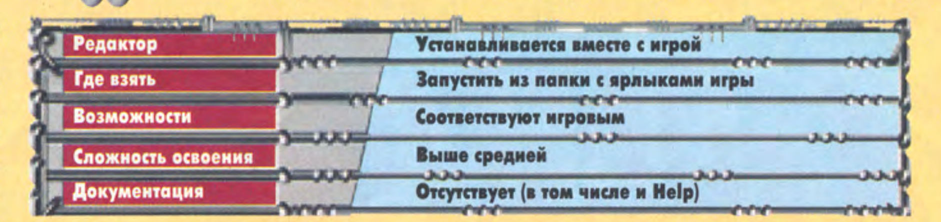
Вот и все на сегодня. Я постарался подготовить большую основу для вашей фантазии в нелегком деле написания скриптов. В следующем номере ждите продолжения разговора о них. Забегая вперед, скажу, что там речь пойдет о часто употребляемых, но очень сложных для самостоятельного изобретения скриптов. Например, выброска группы десанта, удар артиллерии и т.д. Все описанные сегодня в качестве примеров скрипты ***лежат на компакте***, вместе с учебной миссией, наглядно демонстрирующей некоторые из них. Удачи, и до следующего номера! ■

РЕДАКТОР КАРТ
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

DASH (DASH@IGROMANIA.RU)

ГЕРОИЧЕСКИЙ КАРТОСТРОЙ 2

Даже после выхода Heroes of Might and Magic IV мне доводилось встречать в Интернете статьи, в которых говорилось о наличии в игре "генератора случайных карт". Поиск этой таинственной части игры ничего не дал. Никакого "генератора" нет и не может быть. Компьютер просто не умеет просчитывать продвижение игроков в первые недели (а то и на всю карту), не умеет расставлять хитрые заподлянки, не умеет писать красивые тексты... А главное, что пока явно не сумеет сделать "генератор", — написать красивые скрипты. То есть нечто из разряда "перебить всех" он, возможно, и сотворит, а вот что-то красивое... О скриптах мы и поговорим ниже.



Редактор	Устанавливается вместе с игрой
Где взять	Запустить из папки с ярлыками игры
Возможности	Соответствуют игровым
Сложность освоения	Выше средней
Документация	Отсутствует (в том числе и Help)

Это просто?

Да, раньше редактировать карты было проще за счет вполне однозначных решений с целями миссий: захвати город, убей героя, накопи 1000 бревен. Это было легко, но слишком стандартно. И вот в HoMM IV был сделан широкий жест в сторону сюжета. Теперь задания на миссию (кампанию) зависят только от размаха вашей фантазии. Их может быть сколь угодно много. Причем "смена заданий" решается как действительной сменой одними заданиями других, так и различными ограничениями в выполнении стандартных условий победы.

Первый вариант обычно достигается "квестовыми домиками", выполнение задания в одном из которых ведет к получению нового квеста. При этом стандартные условия победы должны быть отключены. Второй вариант реализуется обычно таким образом. Один игрок с заранее просчитанной армией запирается в недоступном месте, и к нему требуется добраться. Но всевозможных вариантов хода сюжета более чем достаточно, поэтому придумывать их вам придется самим.

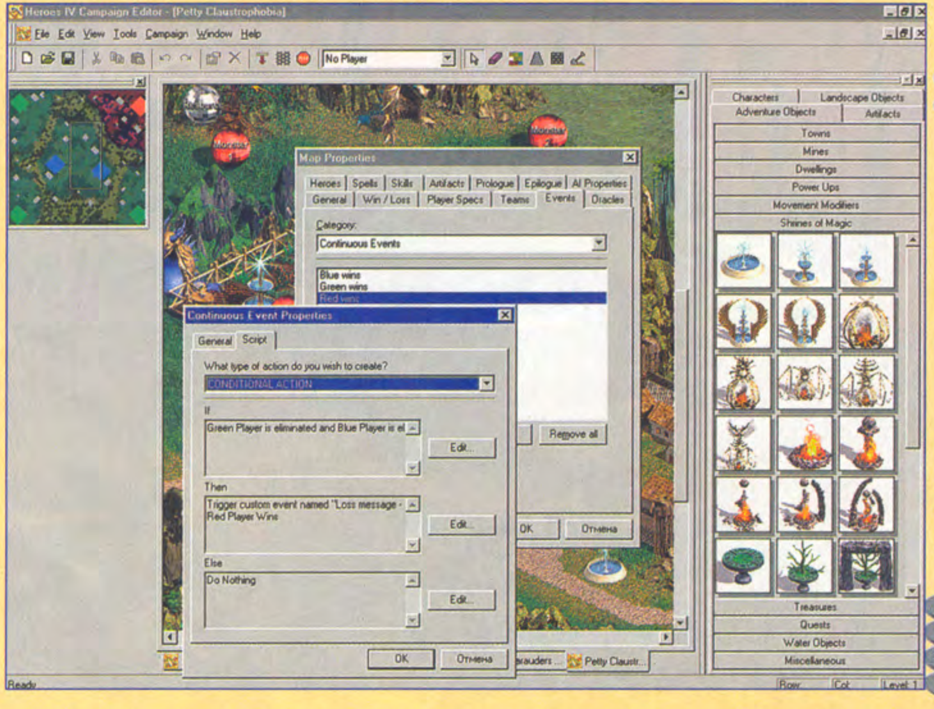
Все это решается скриптами. Скрипты нужно использовать далеко не на всех картах. В многопользовательской игре будет странным другой вариант победы, кроме как разгром всех оппонентов. В то же время в кампаниях с несколькими картами будут только приветствоваться многочисленные красивые решения.

Скрипты делятся...

А делятся они в первую очередь на глобальные и локальные. Глобальные — скрипты, расположенные в "Свойствах карты" (Map Properties), а локальные — в конкретных объектах карты. Категории глобальных скриптов: Timed, Triggerable, Continuous, Placed.

Timed — происходящие по времени. Для этих скриптов необходима точная дата. Обычно это скрипты сообщений или "посылок".

Triggerable — скрипты, которые активируются другими скриптами. Назначение их не очень ясно, поскольку они вполне успешно заменяются другими категориями скриптов.

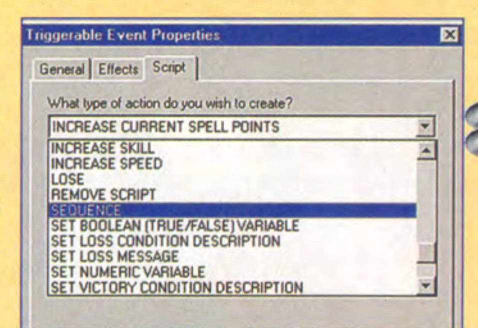


Continuous — скрипты, чья дата четко не обозначена. Проверяются все время, если это одноразовые скрипты, они должны самоудаляться после выполнения (то есть заканчиваться скриптом Remove Script). Могут начинаться с плавающей даты, зависящей от **переменной**.

Placed — скрипты, выполняемые, только когда игрок достигнет определенной точки на карте. Эта точка — объект Event, носящий некое имя. Обычно такими объектами перегораживают дороги, чтобы пройти мимо события было невозможно. Выполняются такие скрипты только один раз и после выполнения должны быть удалены.

Категории локальных скриптов несколько менее упорядочены. Кроме уже известных Timed, Triggerable, Continuous появляются также Standard. А вот они разные для разных объектов на карте. Для стационарных объектов (город, шахта) это Attacked, Captured, Victorious, Entered. Для подвижных (монстры, герои) — Encountered, Defeated, Victorious. Эти события — триггеры, срабатывающие каждый раз (или однократно), когда свершаются соответствующие события. Для городов и шахт имеют значение скрипты Captured (они позволяют запускать скрипты, связанные с захватом их тем или иным игроком), а для подвижных объектов — Defeated (именно через них можно записать скрипт о проигрыше миссии при потере конкретного героя). Остальные скрипты имеют значение только в случаях очень изощренных сценариев. Построение скриптов для "квестовых домиков" будет рассмотрено ниже.

По своей функции скрипты делятся на **заглавия, условия, логические связки, последствия** и **переменные**.



Заглавие — скрипт, вызывающий группу дальнейших скриптов или сам выполняющий какое-то действие. Типичные примеры — Sequence и Display Message. Первый как бы является "веревочкой", на которую нанизываются группы прочих скриптов. Второй выдает игроку сообще-

ние, но при необходимости к нему можно добавить действие или несколько.

Условия — это скорее даже не самостоятельные скрипты, а части других скриптов. Они расположены в пункте If и включают в себя скрипты типа Has Certain Hero ("Если в армии есть указанный герой"), Player is Human ("Если игрок является человеком") и так далее. **Условия** необходимы для запросов "если — то — иначе", и при их выполнении/невыполнении включаются в действие скрипты-**последствия**. **Логические связки** служат для связи между условиями (если их несколько) и включают в себя Or, And, Not. Скрипты-последствия — это как раз то, что происходит при выполнении или невыполнении условий. Ими являются, например, Give Artifacts, Increase Skill.

Переменные — части скриптов, которые несут в себе те или иные числовые значения. От переменных обычно зависят скрипты, начинающиеся в какой-то точный временной момент. Пример: с захватом игроком первого замка переменной присваивается значение текущего дня. В дальнейшем **текущие события**, ориентированные на день **переменная + x** (где **x** — количество дней с момента захвата замка), будут происходить согласно плавающей дате, зависящей от того, когда вы захватили первый замок. Переменные можно также использовать и как счетчик (если целью миссии является захват всех строений определенного типа).

Частности

Общее впечатление о том, что такое скрипты, получено. Осталось подкрепить общие сведения конкретными примерами. Приводить в примеры все — это потратить полжурнала только на перечисление скриптов и описание того, как каждый из них можно употребить. Поэтому придется ограничиться только общими примерами на все случаи жизни. Ну а уж руководствуясь ими, можно создать любой сценарий и любую кампанию. Причем при проявлении недюжинной фантазии у вас может получиться куда лучше, чем у создателей оригинальных кампаний.

Условия побед

Начнем примеры с того, чем заканчивается любой сценарий, — с победы в нем. Чтобы победить в сценарии, надо его отыграть, но чтобы сделать карту, условия победы необходимо продумать заранее. Даже при огромном выборе средств для изменения условий победы видов окончательной победы не слишком много. Это: стандартные условия победы, уничтожение определенного героя, игрока или группы монстров, захват определенного замка (замков) или группы строений, набор определенного количества ресурсов, попадание на определенную территорию, владение определенным артефактом. Разумеется, что можно придумать еще много различных видов побед, но это будут уже проявления вашей фантазии.

Hero Properties
General | Skills | Artifacts | Spells
Bonuses | Events | AI Properties
Category:
Standard Events
Encountered
Defeated
Victorious
Standard Event Properties
General | Effects | Script
What type of action do you wish to create?
SEQUENCE
Orange Player Wins

Если вы используете нестандартные условия победы, то лучше это продублировать скриптами. Для этого в Map Properties в разделе Timed Event задается новое событие (New), в котором прописывается скрипт Disable Standard Victory Condition и выбирается игрок, для которого этот скрипт действителен.

Стандартные условия победы

Скучно и неинтересно. Они и так включены по умолчанию. Стоит оставлять только для мультиплеерных карт.

Уничтожение героя

Тут есть один тонкий момент: с этим вариантом в игре контактирует вполне конкретный глюк, при котором чрезмерно развоевавшийся герой может пасть от грязных лап монстров, причем сценарий при этом не будет считаться выигранным вами. Поэтому при таком виде победы рекомендуется надежно "замуровать" нужного героя. То есть всеми возможными способами ограничить его подвижность.

Для этого надо поставить на карту героя. В закладке Events выбираем Standard Event/Defeated. Скрипт Sequence, выбрать через New скрипт Win, а в его свойствах — игрока, который должен выиграть. Вы не обязаны ограничивать несчастного тем опытом и деньгами, которые у него были в начале. Он может расти в мастерстве, чтобы потом составить конкуренцию игроку. Для этого достаточно будет в Timed Events героя назначить событие, добавляющее ему опыт/деньги/войска (Increase Experience/Give Materials/Give Creatures) и тому подобное, указать день первого подобного события и частоту его повторения (если нужно) на закладке General. Все, целевой герой не столь уж и беззащитен.

Уничтожение игрока

В Map Properties (закладка Campaign) выбирайте Events/Continuous Events. Создаем скрипт Conditional Action. В поле If вводим скрипт Player is Eliminated, выбираем нужного игрока. В поле Then вводим скрипт Win, также выбираем нужного игрока. Все, компьютерный игрок обречен стать жертвой грядущей охоты.

Уничтожение группы монстров

Если в группе несколько "кучек" разных монстров, тогда лучше назначить эту группу отдельным игроком и реализовать это как уничтожение игрока. Если в группе всего одна "кучка" монстров, тогда лучше реализовать это как уничтожение героя.

Захват замка

Проходит абсолютно аналогично уничтожению конкретного героя. То есть Standard Event/Defeated/Sequence/Win. Не забудьте только выбрать игрока-победителя.

Захват нескольких объектов

Очень красивая задача. Проходим цепочку Map Properties/Events/Timed Events. Создаем переменную с названием Capture и присваиваем ей значение 0 (Sequence/Set Numeric Variable/Number). Теперь в Continuous Events создаем скрипт Conditional Action. В поле If вводим скрипт Capture=10 или уж сколько там у вас объектов (Equals/Variable и Number). В поле Then вводим скрипт Win, после чего выбираем победителя.

Теперь начинается самая сложная часть. Ведь надо поименовать все захватываемые объекты. Лучше, если все объекты будут принадлежать к одной категории (все лесопилки, все шахты и так далее). В Events объекта проходим по пути Standard Events/Defeated/Sequence/Set Numeric Variable/Plus. После чего добавляем единичку к нашей переменной. Не забудьте снять галочки с компьютерных игроков в закладке General. Там же создаем еще одно событие, но уже для компьютерных игроков, причем заканчиваться оно будет скриптом Minus. При этом необходимо объединить компьютерных игроков в союз, чтобы они не перехватывали друг у друга важные сооружения.

Правда, можно отметить и более удачный, хотя и более геморройный вариант решения этой же проблемы через присвоение каждому сооружению переменной True/False. Тогда победа будет засчитываться при True во всех сооружениях. В остальном принцип тот же.

Набор ресурсов

Очень просто. Map Properties/Events/Continuous Events/Conditional Action. В поле If вводится скрипт Greater Than or Equals/Material Quantity, выбирается материал и игрок. Ну а дальше выбранному игроку присваивается победа.

Попадание на территорию

Обычно заданием в таких сценариях является спасение определенного героя или персонажа, но реализуются они как раз через попадание на территорию. Конкретнее это реализуется через расстановку объектов Event (закладка Adventure Object/Miscellaneous) на пути следования к необходимой территории. То есть, если вы хотите воссоздать сцену встречи с искомым героем, то он должен быть окружен этими объектами. Все они должны носить одно имя. После этого в Map Properties/Events/Placed Events создается скрипт Win. Не забудьте выбрать игрока, и неплохо бы написать какой-нибудь текстик. Вроде как друзья встретились.

Владение артефактом

Тоже очень несложное условие победы. Map Properties/Events/Continuous Events/Conditional Action. В поле If вводится скрипт Has Artifact и указывается его вероятный владелец (не забудьте выбрать сам артефакт и расположить его на карте).

Несколько условий победы

Работает через те же самые Continuous Events и Conditional Action. Только первым в цепочке будет скрипт And. Не стоит перегружать скрипт победы многочисленными And. Лучше пустить скрипты через цепочку, в которой окончание одного события запускает другое. Но победа путем осуществления двух разных событий



— это приветствуется, особенно если вам удастся объединить их сюжетом миссии.

В заключение главы о вариантах побед остается только упомянуть, что гораздо интереснее для игрока будет, если вы, выстроив цепочку из смен условий победы в миссии, не будете вываливать все условия победы сразу, а будете выдавать их по мере смены условий. То есть в заданиях на миссию не будет красоваться список из десятка пунктов, о большинстве которых игрок даже и не подозревает. Эти пункты будут заменять друг друга по мере выполнения предыдущих. Для этого служит скрипт Set Victory Condition Description. Укажите только игрока, который получит это сообщение и новый текст задания на миссию.

Временные решения

Для чего нужно время в игре? Еще в Heroes of Might and Magic II были миссии, проходимые на время. Наверняка вам хотелось сделать то же самое в редакторе. Теперь это возможно. Причем не только в таком ограниченном применении, как 30 дней на миссию, но и в виде открытия и закрытия "плавающих дат". Плавающие даты — даты, возникающие в связи с какими-то событиями. Например, необходимость в пятидневный срок закончить миссию в последнем сценарии кампании за Хаос. Причем это — конкретный вариант подхода к этому вопросу, а на самом деле с введением этой функции открываются широчайшие возможности в создании красивейших сценариев.

Вариантов очень много, поэтому обойдемся примером. Допустим, что вам необходимо поставить условие, что замок Второй должен быть захвачен не позднее, чем через пять дней после замка Первый. Решается это следующим образом. В Map Properties/Events/Timed Events в первый день задается переменная Day, которой присваивается любое значение (лучше отрицательное) — Sequence/Set Numeric Variable/Number. После этого выбирается замок Первый, и в Standard Events/Defeated/Sequence присваиваем переменной Day (Set Numeric Variable) значение текущего дня (Current Day). Следующим скриптом в списке ставим Remove Script (вам ведь не нужно, чтобы это срабатывало каждый раз).

Осталось только завершить эту цепочку скриптов. Для этого в Map Properties/Events/-Continuous Events/Conditional Action в пункте If пишем скрипт Current Day/Equals/Plus. В верхнем поле укажите вашу переменную, в нижнем — число дней до поражения. В поле Then будет скрипт Lose с игроком, который, не успев выполнить задание, проигрывает. В поле Else вновь пойдет скрипт Sequence. Он будет включать Conditional Action, условием для которого послужит Player Owns Certain Town, в его полях надо указать игрока и город Второй. Then в этом условии означает Win. Вторым скриптом здесь будет Remove Script. Последовательность проверки такова. Проверяется дата, если она соответствует предельной, то игрок проигрывает. Если дата не соответствует (время есть), то срабатывает вторая проверка. Если город захвачен, то скрипт удаляется полностью и больше никогда не действует.

Учтите, что этот пример не учитывает возможности захвата первого города противником и вообще очень упрощен. Но это только общий пример, и на его основе можно построить гораздо более разветвленные скрипты с многочисленными проверками.

Получи задание

Квесты — неотъемлемая часть Heroes of Might and Magic IV. И не только их, но и редактора. Вы можете послать героя или игрока что-либо сделать (хотя выполнять квест в обязательном порядке ему и нет необходимости). Для этого существуют специальные "квестовые домики" (Quest Hut). Только сами "домики" имеют 16 вариантов внешнего вида. Способ же их применения — одинаков. Скрипты домиков очень похожи на все прочие скрипты. А вот что значит каждая из закладок.

Quest Hut Properties
Quest Requirement | Completion Question
Completion Script | Empty Message
General | Triggered Script | Proposal Message | Progress Message
Site Name: Medusa Hunter
Quest Log Entry: Anyone who defeats the evil band of Medusas will be given a Dwarven Shield.
OK | Отмена

General — здесь вводится название "квестового домика" и сам квест в кратком изложении (то, что игрок будет читать, наведя мышку на "домик").

Triggered Script — скрипт, который срабатывает при первом вхождении в домик. Им можно проверить, есть ли во входящей армии конкретный герой, и только тогда произвести определенное действие.

Proposal Message — сообщение при первом вхождении в домик. Иначе говоря — художественно оформленный текст задания.

Progress Message — текст, который будет выдаваться игроку, если задание уже получено, но еще не выполнено.

Quest Requirement — здесь идет скрипт задания. Но, в отличие от обычных скриптов, здесь как бы расположено поле If. Это значит, что здесь находится только условие, выполнение которого необходимо. А вот результат условия пишется в закладке Completion Script. Тут уже никаких условий не ставится — только бонусы, которые получает игрок за выполнение задания.

Empty Message — используется для выдачи сообщения о том, что домик уже пуст (задание выполнено).

Completion Question — обычно не используется.

Скрипты в домиках можно применять разнообразные, от банальной выдачи ресурсов до открытия дверей или присоединения к вам армий союзников. Все зависит только от вашей фантазии.

Проходи, не стесняйся

И, наконец, двери и проходы. Я имею в виду не те простейшие ворота, для которых достаточно поставить сами ворота и палатку ключника, не забыв, что они должны быть одного цвета. Это слишком просто и уже давно есть. Имеются в виду более сложные варианты.

А их, вариантов, два. Quest Gate серого цвета. И временные заграждения. Поподробнее о каждом.

Quest Gate серого цвета бывают двух видов — одноразовые "заграждающие башенки" и многоразовые проходы. Структура закладок в их свойствах ничем не отличается от "квестовых домиков", разве что количество закладок поменьше. И если одноразовые башни — обычное место, где нужно выполнить условие, чтобы освободить проход, то в многоразовых можно реализовать проход только игроков выбранного цвета, а также проход только одного героя.

Проход одного героя реализуется так: Quest Requirement/And. В одном поле выбирается пропускаемый герой — Has Certain Hero. Во втором происходит ограничение прохода остальным — Equals/Total Number of Heroes in Army — Number. Если нужно пропустить войска определенного типа — скрипт, согласно которому общее количество существ в армии должно соответствовать количеству существ определенного типа — Equals/Total Number of Creatures in Army — Number of Creatures in Army (выбрать тип существ).

Заграждения — это объекты Editor.Bomb, расположенные в Adventure Object/Miscellaneous. Это преграды на пути игрока, убираемые скриптами после выполнения определенного задания. Задание может быть абсолютно любым, наилучшим вариантом удаления этих объектов является запись в поле Then — Delete Adventure Objects, после чего указывается имя объекта (если вы не забыли назвать объект, то оно будет в выпадающем списке).



Наш сегодняшний разговор о редакторе четвертых "Героев" закончен. Если появятся вопросы, смело пишите на *dash@igromania.ru*. В одном из ближайших номеров "Мании" мы вернемся к теме редактора HoMM IV. А пока — творите! А результаты творчества присылайте на *orange@igromania.ru* — лучшие работы попадут на наш компакт в "Работы читателей "Мании"". ■



Затерянный Мир 3
JoWooD Productions
www.jowood.com
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технология творчества
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»
«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»
Фирма «1С» – 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

ИГРОВАЯ НИРВАНА

Delphi и программирование компьютерных игр

С этого номера мы начинаем публикацию серии статей по... программированию. Предвижу ваши гневные возгласы и ссылки на то, что журнал-де игровой. Вот именно, игровой, а, следовательно, кодингом (на высшем языке — программированием) мы будем заниматься исключительно применительно к играм. Не бойтесь, ничего страшного в этом нет. На самом деле программирование — очень интересный процесс сам по себе, а в сочетании с играми может доставить реальное удовольствие и пользу. Элементарные навыки программирования нужны любому геймеру. Зачем? Ну, во-первых, мы уже довольно много внимания уделили созданию собственных игр. Но дизайн, графика, музыка, сюжет — периферийные вещи. А как собрать их вместе, сделать единым целым, получить на выходе не набор тайтлов и скетчей, а Игру?

Без программистов тут никуда. Мы не будем заглядывать в кодерские омуты, а только чуть-чуть погрузимся в этот интересный мир. Любой скрипт, любой конфиг для любой игры основан на одних и тех же общих понятиях программирования — вот и второе обоснование того, зачем вам может пригодиться навык элементарного программирования. Ведь иногда хочется покопаться во внутренностях чужой игры чуть глубже, чем это предусмотрено стандартными редакторами. И в этом случае без знания общих основ кодинга никуда. Так, что, товарищи геймеры, в ближайших номерах мы проведем тотальный ликбез по всем необходимым для успешного кодинга знаниям. А начнем мы, пожалуй, с начала...

Руки — из ножен

Если вы всерьез решите заниматься разработкой игр, то одних знаний по дизайну и обустройству игровых сцен недостаточно. Нужны еще и навыки программирования. Иначе могучая кучка сценарных файлов, скриптов, роликов, звуков, текстур и моделей никогда не воссоединится в единое целое. Конечно, можно попробовать игровые конструкторы, как, например, RPG Studio. С их помощью можно создать маленькую и непрезентабельную игрушку. Но для полноценной игры их возможностей явно недостаточно. Значит, придется учить какой-нибудь язык программирования. Сразу хочу уверить вас: это не так страшно и сложно, как может показаться на первый взгляд. Работа программиста ничуть не менее творческая, чем сценариста или дизайнера. Многие именно в строчках программ находят свое призвание. И очень многим (мне, например) процесс программирования просто нравится. Это не скучно и не занудно, как думают некоторые. И если вы все-таки решите посвятить часть своего драгоценного времени программированию — уверен, вы не пожалеете. И потом, кому-то все-таки придется создавать конечный exe!

Трудности выбора

Вслед за волевым решением начать-таки учиться программировать обычно следуют недоуменное почесывание в области окончания лысины и растерянная мысль: "А на чем программировать-то?". А действительно, на чем? Ведь языков программирования существует великое множество. Попробуем ответить на этот вопрос. Сразу отметаем языки и оболочки программирования не под Windows. Программировать под DOS сегодня считается моветоном. После второго взмаха суровой цензорской метлы в стороне остаются узкоспециализированные языки программирования, такие как Perl, Java, CGI, Python, Lisp, PHP и прочие. В центре нашей воображаемой сцены, сиротливо сжавшись, остались три языка программирования. Это Visual Basic, C++ (в двух инкарнациях — от "Борланда" и от "мелкомягких") и богатырь Delphi. Начнем поочередный медицинский осмотр. Призывник VB — шаг вперед! Итак, что мы имеем? Прогрессирующее тупоумие, неисправимый сколиоз, криворукость и косоглазость, чрезвычайную медлительность и неприспособленность к тяготам кодерской жизни. Марш из строя! А ну — к стенке...

Я ничего не имею против Visual Basic, но для серьезных целей он явно не подойдет. И дело тут даже не в том, что "VB только для прожженных ламеров". Все гораздо проще. Основным признаком, по которому он отсеялся, является медлительность. Программы, которые генерирует VB, не являются программами в чистом смысле. Это скорее скрипты, которые при запуске отдаются на съедение библиотеке-интерпретатору. Этим и обусловлена "тормознутость". Ведь, как известно, любая интерпретированная команда

Библиотечка начинающего программиста

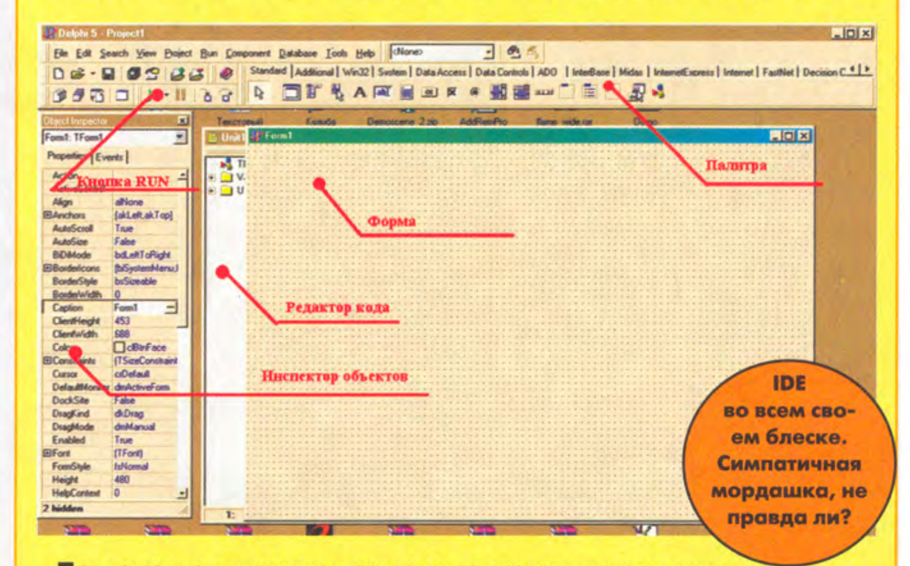
Код — исходный текст программы

Исходник — см. код

Компиляция — процесс, в течение которого исходный код преобразуется в конечный exe-файл.

Библиотека, Модуль — "кирпичик" будущей программы. Представляет собой отдельный файл, в котором хранится участок исходного кода, выполняющий какую-то конкретную функцию. Существует очень много стандартных библиотек, из которых программисты собирают программы. Таким образом, вся рутина при разработке приложения сводится к минимуму.

IDE (Integrated Development Interface) — интегрированный интерфейс разработки. Под этими страшными словами скрываются всего лишь несколько главных окошек Делфи, с помощью которых ведется разработка программы.

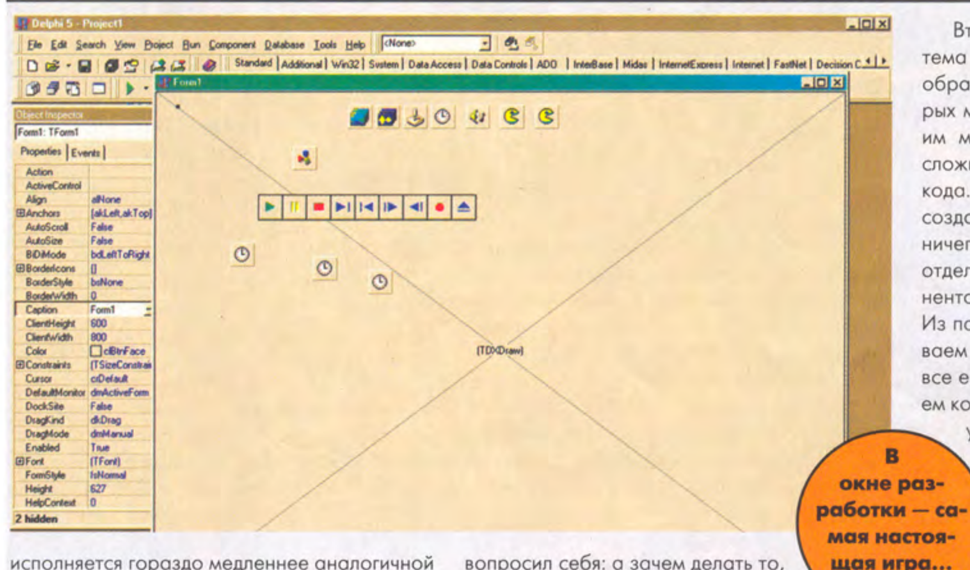


IDE во всем своем блеске. Симпатичная мордашка, не правда ли?

Приложение — вот таким неказистым словом назвали разработчики Windows все программы, предназначенные для платформы Wintel (Windows+Intel).

Компонент — визуальный "кирпичик", который ставится на заготовку будущего окна и представляет собой какой-нибудь простой или сложный элемент управления (список, надпись, кнопка — это простые; окно рисования, браузер, окно просмотра анимаций — сложные).

Форма — заготовка будущего окна



В окне разработки — самая настоящая игра...

исполняется гораздо медленнее аналогичной компилированной последовательности.

Так, разговорчики в строю! Кто тут у нас следующий? Ага, призывник **C++**, шаг вперед. Что это, у вас две головы? И четыре руки? И одна нога? Тут без поллитры не разобраться. Разделяем пациента надвое. В левой части у нас остался **MSVC++**, а в правой — **Borland C++**. Давайте Borland C++ оставим на жаркое, а пока покопаемся в творении **Microsoft**.

Так уж сложилось, что MSVC++ является стандартом де факто как для программирования вообще, так и для программирования игр. На то было много причин. Во-первых, полное отсутствие конкурентов в момент выхода первой версии, а во-вторых, жесткая рекламная политика Microsoft. MSVC++ имеет много достоинств, но они полностью компенсируются недостатками. Во-первых, C++ сам по себе уже достаточно сложный язык, особенно для новичков. Но с привнесением Microsoft своих "фирменных" штучек стал совсем неудобоварим. В минусы можно также записать очень долгую компиляцию (порой растягивающуюся на часы), неудобный редактор ресурсов и неадекватную реакцию на ошибки. В общем, это явно не "наш выбор".

Остается только одна альтерантива — Delphi. И это именно то, что я вам от всей души советую.

И швец, и жнец, и на дуде игрец...

Итак, Делфи (уж позвольте мне его фамильярно называть по-русски) — полнофункциональная интегрированная среда разработки приложений под платформу **Wintel**, основанная на языке программирования **Object Pascal**. И это является ее основным преимуществом. Во-первых, Паскаль — достаточно легкий язык программирования, и новичку будет очень просто им овладеть, тем более что он включен в обязательную программу по информатике многих школ. И вместе с тем Паскаль необычайно гибок и прекрасно подходит для решения широкого круга задач. В том числе для создания компьютерных игр. **Delphi IDE** — очень удобная среда программирования, оборудованная прекрасными средствами прямой отладки и визуального проектирования. Одна из самых классных фишек Delphi — уникальная компонентная система. Видимо, кто-то из разработчиков Делфи когда-то вопросил себя: а зачем делать то, что уже кем-то сделано? Не проще ли воспользоваться его наработками? Проявление этого девиза можно заметить буквально во всех частях IDE.

Второе гигантское преимущество — система компонентов. Компоненты — это своеобразные стандартные "кирпичики", из которых можно построить программу. Благодаря им можно теоретически создать довольно сложную программу, не написав ни строчки кода. Выглядит это так. Допустим, мы захотели создать текстовый редактор вроде Word. Нет ничего проще. Ведь почти все его кусочки по отдельности уже доступны в палитре компонентов. Перво-наперво создаем новое окно. Из палитры компонентов мышкой перетаскиваем на форму главное меню. Прописываем все его пункты. Потом на эту же форму кидаем компонент Richedit — который сам по себе уже почти Word, только без интерфейса. Он может не только воспринимать и показывать текст, но и оформлять его по-всякому, сохранять/загружать, показывать много полезной информации. Потом кидаем на форму панель инструментов и красиво распределяем кнопки. Кидаем строку статуса. Создаем (все совершенно наглядно, только перетаскиваниями мыши) разные диалоговые

Та же самая игра в действии.

Знаете, в чем состоит одно из основных преимуществ Delphi перед MSVC++? В исключительно малом времени компиляции. Чтобы скомпилировать небольшое приложение (например, текстовый редактор уровня WordPad), MSVC++ требуется около десяти минут, тогда как Делфи — только несколько секунд! Однако чудес на свете не бывает. Чем же достигается такая высокая скорость компиляции? Стандартное Windows-приложение состоит из множества повторяющихся модулей. Это процедуры создания/обработки/прорисовки окон, обслуживания устройств, визуализации графики и т.д. Каждый из комплектов процедур хранится в специальном программном файле. Так вот, MSVC++ при компиляции каждый раз перекомпилирует абсолютно все библиотеки, используемые в программе. А Delphi поступает гораздо умнее. Зачем делать то, что уже сделано? Все эти модули были однажды скомпилированы раз и навсегда, а потом просто подключаются к вашей программе! Легко, быстро и элементарно. Как только спецы из MS этого не поняли?

Скрижали истории

Самое смешное, что Delphi изначально был предназначен только для создания баз данных, как Fox Pro. Но когда разработчики увидели, что их СУБД очень часто используют "не по назначению", они смекнули о новых горизонтах. Поэтому к версии 2.0 Делфи был уже полнофункциональным интегрированным языком-оболочкой программирования. К версии 5 Делфи уже совсем отошел от СУБДшного прошлого. Но компоненты для баз данных все еще занимают львиную площадь палитры.

Делфи довольно активно используется игроделами. Из российских проектов, созданных исключительно на Делфи, можно отметить "Штырлица".

Приложение запущено

Итак, у вас в руках уже есть заветная коробочка. Вы пришли домой, быстренько проинсталлировали чудо программерской мысли, запустили... И недоуменно смотрите на непонятный интерфейс. А зря. Ведь прямо здесь и сейчас мы можем создать небольшую программку. Ну, например, просмотровщик распространенных графических форматов.

Готовы? Включите секундомер... Поехали!

Главный интерфейс Делфи состоит из четырех окон. Самое верхнее — главное меню, кнопки запуска и отладки и палитра. Слева — объектный инспектор. Посередине находится заготовка будущего окна — форма, а под ней — редактор кода.

На палитре на самой первой вкладке находим кнопку с рисунком кнопки (вот ведь парадокс). Нажимаем на нее, а потом кликаем по форме. Одна кнопка у нас уже есть. Так на форму "сажаются" все компоненты. Можете мышкой подкорректировать размер и положение кнопки (это делается так же, как в любом графическом редакторе).

Переключаемся на вкладку Additional и цепляем на форму компонент с рисунком рисунка (опять парадокс). Получилась прямоугольная рамка под будущую картинку. Растягиваем ее почти на всю форму. Переключаемся на вкладку Dialogs и цепляем на форму самый первый компонент — открывающуюся папку. Это невизуальное окно открытия файла. После этого дважды щелкаем по нашей единственной кнопке на форме и пишем: "if opendialog1.execute then image1. picture.LoadFromFile (opendialog1.filename);".

Вот и все. Наша первая программа готова. Запускаем ее (кнопка run на верхней панельке). Вуаля! Графический просмотровщик. Нажимаем на кнопку — появляется диалог открытия файлов. Выбираем какую-нибудь картинку, нажимаем "Открыть", и она тут же показывается у нас на форме. Беллисимо! Правда, наш просмотровщик открывает всего несколько форматов: bmp и rle. Но на первый раз этого достаточно. Хотя... Вы можете сделать поддержку формата jpg. Для этого переключитесь в окно редактора кода и сразу после жирного слова "uses" напишите "jpeg," (именно так, с запятой). Вот и все. Это было просто.

окна. Ну, Word почти готов. Остается в программном коде прописать связи между элементами — и готово. Конечно, там тоже есть свои трудные моменты, но основу мы уже создали. Попробуйте-ка то же самое за такое же короткое время сделать в MSVC++!

И, наконец, самая вкусная вещь. Дело в том, что процесс создания новых компонентов довольно прост, а потому уже с момента появления первого Делфи на просторы Интернета потоком хлынули самодельные компоненты и библиотеки. Результат очевиден. Наугад назовите какую-нибудь задачу или цель. Даю 99% гарантию, что под эту задачу уже написаны какие-то компоненты, если не полностью ее решающие, то хотя бы значительно упрощающие. Получается, что работа программиста сводится к минимуму. И это хорошо. На просторах Сети вы легко найдете огромное количество Делфи-порталов, где сможете скачать исходники самых разнообразных программ, полезные компоненты, утилиты, почитать статьи маститых разработчиков. Начать просто. Главное — вовремя остановиться, а то в последнее время разработчиков постигает повальная эпидемия гигантомании. Но я думаю, это вам не грозит.

Игры в числах

Но наша конечная цель — не просто создать программу, наша цель — создать Игру. А это уже серьезнее (парадоксально, но факт: среднестатистическая игра по технологичности гораздо сложнее среднестатистической программы). Что же в этом плане предлагает нам Делфи? Массу возможностей. Если речь идет о двумерной игре, к вашим услугам стандартный виндовый **GDI** или продвинутые интерфейсы, вроде **DirectDraw**.

Хотите трехмерную графику? Нет проблем. Можете программировать с использованием **OpenGL** или **DirectX**. Выбирайте на свой вкус. Новичку трудновато бывает начать игру с нуля, даже если он пользуется такими классными библиотеками. Поэтому предлагаю начать свой игровой проект на основе какого-нибудь уже существующего бесплатного 2D или 3D движка. На просторах Интернета можно найти массу компонентов, облегчающих жизнь игродела. На первое время я могу вам посоветовать два самых моих любимых пакета работы с графикой. Если вам нужно быстрое и качественное 2D, выбирайте **DelphiX**. Это полнофункциональный набор компонентов, в составе которого есть даже почти готовый двумерный движок. С его помощью можно создавать практически любые двумерные игры, начиная от банального "вида сверху" и заканчивая продвинутой изометрией, как в **Infinity** (графический движок целой линейки игр, начиная с **Planescape**, **BG** и кончая **IWD**). С его помощью сотворить что-то наподобие Infinity — не проблема.

Ну а если вас интересует исключительно 3D, то самый лучший бесплатный 3D движок под Delphi — **GLScene**. Он создан на базе OpenGL, следовательно, за нас играет большая, по сравнению с Direct 3D, производительность и скорость. Джон Кармак, как известно, признает только OpenGL. GLScene абсолютно бесплатен, но возможности его огромны и приближаются к возможностям "профессиональных" движков. Полный список поддерживаемых им функций занял бы не одну страницу. Самое классное в GLScene то, что он абсолютно универсален и своими возможностями покрывает все ваши потребности.

Вздумалось вам, например, создать стрелялку. Да нет проблем! Что там самое главное? Динамизм управления и красивые эффекты. Оба этих требования GLScene выполняет. За динамизм управления отвечает великолепнейшая поддержка не только мышей и клав, но и всяких навороченных устройств — даже про джойстики с Force Feedback не забыли разработчики. Будет трясти так, что игрок мгновенно поверит в реализм. Ну а красивые взрывы и прочие спецэффекты легко соорудить с помощью систем частиц, благо и эта функция у GLScene на высоте.

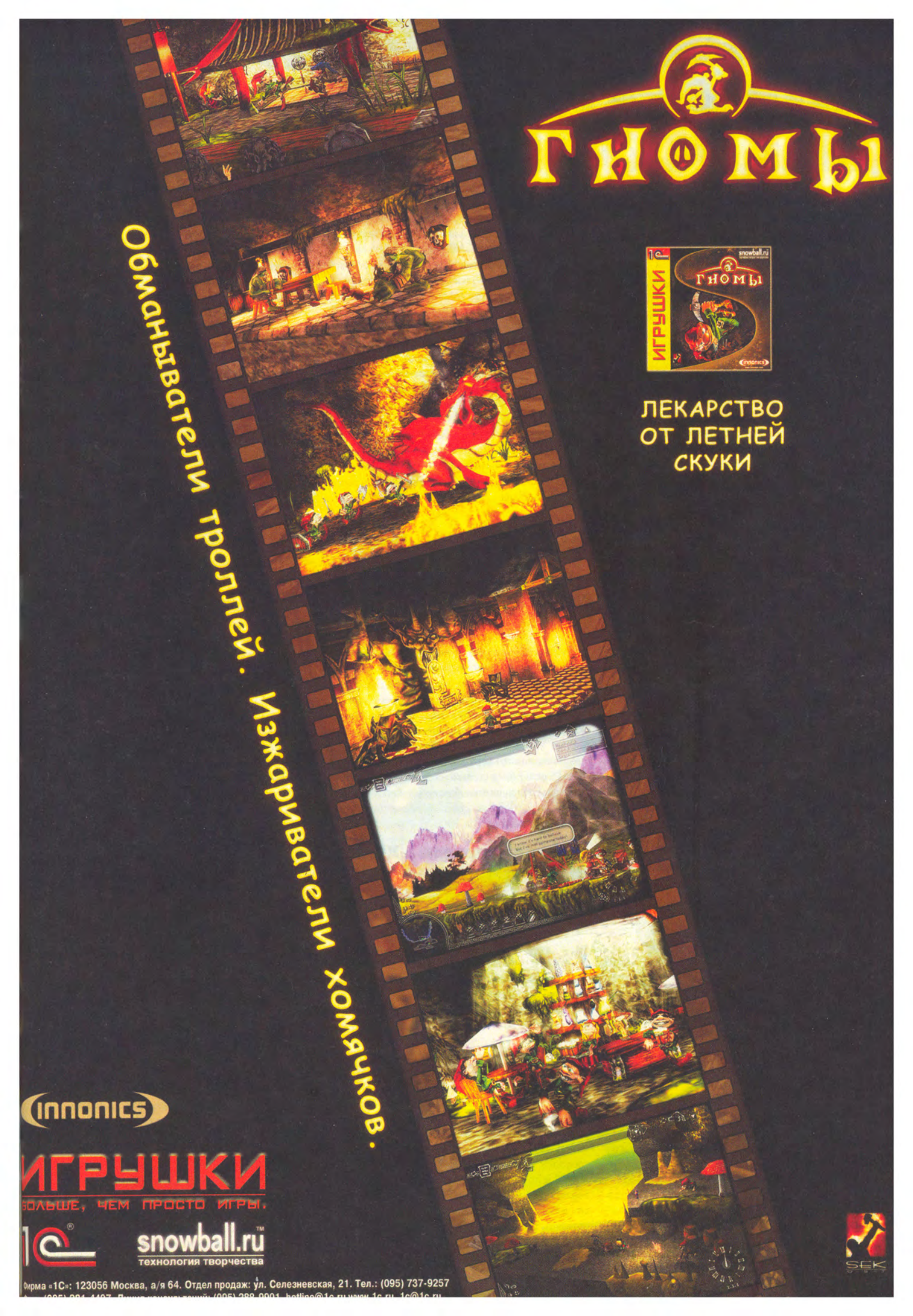
Хотите сверхреалистичный симулятор? Ради бога. Точнейшие расчеты столкновения объектов и реалистичная физика (уже, кстати, реализованная) к вашим услугам. Хотите экшен? Великолепным теням здешнего shadow manager позавидовал бы и **Thief 2**. Даже **Soldier of Fortune** удавился бы от зависти к GLScen'овской скелетной анимации. Импорт разнообразных форматов 3D файлов, трехмерный звук (в четырех системах), каркасное сглаживание, мультитекстурирование и мипмэппинг — все эти новомодные функции включены в последние версии этой замечательной графической библиотеки.

Даже самые сложные эффекты с помощью GLScene воплощаются за считанные минуты. Движок очень гибок и легко подстраивается под нужды конкретного программиста. Еще одной уникальной возможностью движка является то, что вы можете строить свои виртуальные миры прямо на форме Delphi, не пользуясь никакими трехмерными редакторами. Вся мощь 3D акселераторов у вас под рукой. Под Delphi создано гигантское количество разных полезных библиотек и компонентов, которые значительно упрощают жизнь разработчика и привносят новые возможности в компьютерные игры.

В заключение хочу сказать пару слов о Borland C++. Фактически это тот же самый Delphi, только под C++. А раз так, почему бы не использовать его для разработки игр? Я бы не рекомендовал. Это, конечно, Делфи, но не такой гибкий в настройках и в компонентной модели. Библиотек и компонентов под него значительно меньше, чем под Делфи. Теоретически, в Borland C++ должны работать все делфийные компоненты, но ведь это только теоретически. Так что для игродельческих целей он мало пригоден. Наш выбор — Делфи.

• • •

В следующем номере мы продолжим знакомиться с радостями и тяготами программерской жизни. Как-никак, а без элементарных навыков программирования не может обойтись не только геймейкер, но и самый обыкновенный геймер. Как так, спросите вы? А очень просто. Почти на каждом шагу геймеры встречаются с разнообразными косвенными проявлениями языков программирования. Пусть они сильно завуалированы, как, например, конфиги для Quake или скрипты для UT, но это все те же языки программирования. Именно о скриптах и конфигах мы и поговорим в следующий раз. Оказывается, сколь разработчики не извращаются в игровых скриптах, они не смогут слишком далеко уйти от первооснов, заданных очень давно. Значит, надо просто понять эти первоосновы, и тогда любой, даже самый навороченный, скрипт вы будете раскалывать как орешек. ■


ГНОМЫ
ИГРУШКИ
snowball.ru
ГНОМЫ
innonics
ЛЕКАРСТВО
ОТ ЛЕТНЕЙ
СКУКИ
Обманыватели троллей. Изжариватели хомячков.
innonics
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технология творчества
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
SEK

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

XXXCard для DivXXX



Отныне процесс декодирования потока DivX не является частной привилегией центрального процессора. Возрадуйтесь, сэкономившие на мегагерцах, ибо компания Sigma Design имеет предложить вам панацею — аппаратный MPEG-4/DivX декодер REALmagic XCARD. Это во всех отношениях интересное устройство способно в режиме реального времени преобразовывать видеоформаты DVD-Video, Superbit DVD, Super Video CD, Video CD (VCD 1.X/2.0), MPEG-4, MPEG-2, MPEG-1 и DivX версии 4.02. По непроверенным слухам, список можно также продолжить популярным ныне форматом DivX 5.

Более подробный перечень характеристик выглядит следующим образом:

- Вместо-сердца-пламенный-мотор устройства — чип EM8475 (более подробная информация о разрядности и архитектурке, увы, пока отсутствует).
- XCARD выполнен в виде внутренней PCI платы с габаритами 120x90 мм.
- Максимальное доступное разрешение — 720x576 пикселей.
- Вывод видеосигнала в форматах NTSC/PAL.



- Вывод аудиосигнала форматов MP3 и AAC (MPEG-4).
- Поддерживает стандарт Dolby Digital и способен декодировать два (обычное стерео) и шесть звуковых каналов (DD 5.1).
- Аналоговый и S/PDIF выходы.
- Драйвера для операционных систем Windows 98/Me/2000/XP.
- В комплекте имеется пульт дистанционного управления и набор кабелей.

По данным, полученным от японского городового, REALmagic XCARD уже месяц как поступила в розничную японскую продажу (мало им, паразитам футбола) и активно раскупается по цене 19000 иен (порядка 140 американских долларов). Можно предположить, что на момент выхода данной новости в печать карта уже появится в Москве. Для тех, кто ждать не хочет принципиально, существует возможность заказать XCARD через Интернет — в этом случае к официальной цене на сайте производителя (примерно $99) прибавится стоимость авиаперевозки и аварийного десанта (что-то около $30-40).

Освободите принтер

Стандарт Bluetooth продолжает свое деликатное вторжение в мир компьютерной периферии. Компания 3COM, к примеру, решила избавить неуклюжих и хромых пользователей (у которых больше шансов споткнуться) от путаницы принтерных проводов. С помощью специального комплекта, состоящего из USB передатчика и приемника, вставляемого в интерфейсный разъем принтера, любой произвольно взятый принтер превращается в беспроводный.



Максимальное расстояние между приемником и передатчиком (читай, принтером и компьютером) составляет 10 метров, что, в принципе, стандартно для протокола Bluetooth. Это бесспорно больше, чем любой самый толстый и длинный кабель, однако несколько дороже стандартной цены на принтерные удлинители. Цена такого Bluetooth комплекта составляет всего 250 американских долларов. То есть ровно столько, сколько мог бы стоить еще один дополнительный принтер и набор замечательных костылей на случай, если все-таки споткнетесь о провод.

Легкий винчестер Xbox

Компания Seagate скромно и буднично объявила о выходе нового бытового дискового накопителя U Series X, предназначенного для всякого рода встраиваемой цифровой техники и игровых приставок типа Microsoft Xbox. Ключевым достоинством винчестера является его низкая себестоимость и, как следствие, маленькая розничная цена, достигнуть которой удалось за счет использования технологии Six Sigma (не уверен, но, по-моему, имеется в виду популярная комплексная система контроля за качеством).

Seagate

Благодаря применению оригинального двигателя на жидкостных подшипниках SoftSonic уровень шума U Series X составляет всего 2,6 Белл (тихо в лесу...). По заявлению производителя, накопитель способен выдерживать чудовищные удары силой до 350 g (трудно поверить!), что, опять же по заявлению производителя, является лучшим показателем в своем классе. Скорость вращения шпинделя составляет 5400 об/мин, что, конечно, не супер, но в принципе должно хватить для нормальной загрузки MP3-файлов, игр и обычных офисных приложений. Новый винчестер Seagate имеет более тонкий профиль, чем его старшие, "неприставочные" собратья. Данный факт теоретически позволяет обеспечить более эффективную систему охлаждения внутри различных устройств, в которых он будет применяться. Кроме того, U Series X весит в среднем на 33% меньше, чем другие 3,5-дюймовые дисковые накопители. Данный факт, в свою очередь, позволит немного расслабиться администраторам крупных IT-компаний, которых ушлые менеджеры частенько используют в качестве грузчиков.

В U Series X используется фирменная технология защиты носителей информации 3D Defense System. Мы уже рассказывали о ней ранее, поэтому повторяться не будем. Просто отметим, что с помощью набора специализированных программных и аппаратных средств 3D Defense позволяет значительно уменьшить вероятность повреждения винчестера и, соответственно, вероятность потери данных.



Планы VIA раскрыты

В рамках проведения выставки Computex 2002 компания VIA поделилась с общественностью своими ближайшими планами по выпуску новых наборов системной логики.

- VIA K8HTA — один из первых объявленных чипсетов для грядущих 64-битных процессоров на ядре AMD Opteron. Поддерживает AGP 8x, V-Link 8x, USB 2.0, UDMA 133 и Serial-ATA.
- VIA KT400 — логичное, ожидаемое и заранее предсказанное нами (читай статью *"Эволюция чипсета"* №6 (57) 2002) продолжение чипсета KT333. Предназначен для платформы Socket A. Из вкусностей ожидаются AGP 8x, USB 2.0, увеличенная пропускная способность V-Link и — самое замечательное — поддержка памяти DDR400. Подробности ожидаются со дня на день, поэтому не забывайте проверять железные новости ежемесячно.
- VIA P4X400 — по характеристикам аналогичен KT400, только для платформы Intel Pentium 4/Celeron (на ядре Willamette который). О том, что будет поддерживать новую шину 533 МГц как факт, даже и говорить не хочется — ибо очевидно.
- VIA P4X600 — опять же чипсет для Intel Pentium 4/Celeron (Willamette). Интересен в первую очередь новым контроллером памяти с поддержкой DDR266/333 и двухканального режима передачи данных, прогнозируемая пропускная способность памяти до 5,4 Гб/с. AGP 8x и USB 2.0 в комплекте.
- VIA P4X800 — чрезвычайно таинственный чипсет, про который пока известно только то, что он под Intel Pentium 4/Celeron (Willamette) и, вероятно, будет поддерживать DDR память следующего поколения (DDRII). Выпуск запланирован на начало 2003 года.

Кремний — величайшее сокровище нашей планеты

Интересное и чрезвычайно познавательное исследование роли кремния в природе провела компания Intel. Если углубиться в историю этого, без со-

мнения, величайшего из элементов таблицы Менделеева, то выясняются любопытнейшие факты. К примеру, вы можете узнать, что Si (*силициум*, он же кремний) составляет около трети веса нашего земного шара и является вторым по объему запасов элементом в земной коре. Кремний был открыт в далеком 1824 году неким Джонсом Джекобом Берцелиусом, однако до недавнего времени на службе человечества не числился (если, конечно, не считать кремниевый топор). Считался бесполезным и почти инертным элементом, за что снискал невнимание и неуважение химиков. Лишь в последние 30 лет, после открытия его удивительных полупроводниковых свойств и изобретения первого кремниевого процессора, силициум в считанные годы стал одним из важнейших и полезнейших элементов человеческой цивилизации.

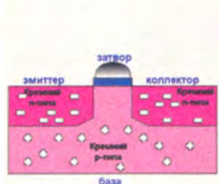


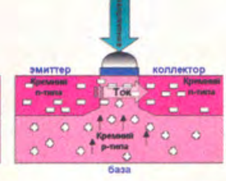
Энциклопедисты компании Intel имеют честь сообщить вам ряд интереснейших фактов о теперешнем положении "кремниевых" дел.

☛ На сегодняшний день вы можете встретить кремний практически во всех областях человеческой жизнедеятельности. От грудных имплантов Памелы Андерсон до пультов дистанционного управления (кремний проводит более 95% волны инфракрасного сигнала)

☛ Кремний омолаживает человеческий организм, замедляя процесс старения и укрепляя иммунную систему. Входит в состав различных лекарственных и косметических препаратов. По слухам, знаменитый доктор Гордон Мур (автор закона Мура) каждое утро съедает по кремниевому транзистору, за счет чего всегда молод, свеж и готов к p-n переходу.

☛ Продукты на основе кремния очень полезны для волос, кожи и ногтей. Поэтому авторы "*Железного цеха*" никогда не пользуются шампунем хедэндшоулдерс.





☛ Результатом стремительного развития электроники стала тотальная компьютеризация всех без исключения областей человеческой жизнедеятельности. Компьютер стал неотъемлемой частью нашей повседневной жизни и основой большинства индустриальных и бытовых процессов. Если все кремниевые микропроцессоры мира в один момент выйдут из строя, человечество ждет катастрофа, по масштабам сравнимая с ядерной войной. На данный момент не существует элементов, способных заменить кремний на его почетном боевом посту, и, думаю, не ошибусь, если скажу, что наша цивилизация зависит от кремния так же, как дом зависит от своего фундамента.

☛ В Исландии есть уникальный водоем природного происхождения, где в середине созданного лавой поля скапливается теплая морская вода, смешанная с диоксидом кремния. Это озеро называется "Голубая лагуна" и славится на весь мир способностью исцелять симптомы псориаза, геморроя и интернет-зависимости.



☛ Вы можете встретить кремний в: хирургических протезах, стекле и зеркалах, шапочке для плавания, косметике, ювелирных изделиях (явный намек на стоимость последнего Intel Pentium 4), лекарственных препаратах, смоле, стали, резине, краске, керамике, атомных реакторах и, конечно же, в микропроцессорах.

Написал новость и задумался — как загадочно и спиралевидно развивается история человечества. От кремниевого века каменных топоров в кремниевый век высокопроизводительных процессоров. Кстати, отличная идея для писателей-фантастов. Затравка барахтается на поверхности, и остается только сложить сухие факты. Которые гласят, что кремний — это главный ресурс нашей планеты, более во вселенной Pentium 4 нигде не производят, а Intel открыто пропагандирует ксенофобию в своих рекламных роликах (где оголтелые инопланетяне бессовестно воруют у неимущих землян дорогостоящие процессоры!). В сущности, фабула готова. Дарю.



0,13 микрон AMD

Компания AMD официально объявила о выпуске своего нового процессора AMD Athlon XP 2200+ на ядре Thoroughbred. Краткий набор технических характеристик выглядит так.

☛ Ядро Thoroughbred технически ничем не отличается от своего предшественника — Palomino. Тот же размер кэша, те же инструкции и, конечно же, разрядность (некоторые горячие головы уже успели перепутать Thoroughbred с ядром Opteron). Изменилась только технология производства. AMD наконец-то перешла на 0.13 мкм.

☛ Маркировка в соответствии с последними веяниями моды и фирменной идеологией QuantiSpeed. Другими словами, процессор имеет реальную рабочую частоту не 2,2 ГГц, а только 1,8 ГГц.

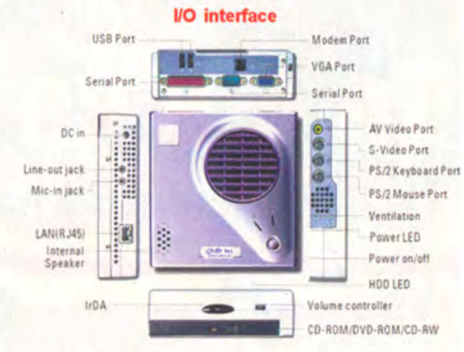
☛ Официальная цена на партии от 1000 штук составит сумму $241. В розницу, вероятно, несколько дороже.

☛ Выпуск двухпроцессорной модификации AMD Athlon MP 2200+ на ядре Thoroughbred отложен на второе полугодие.

Что все эти замечательные изменения значат для конкретного пользователя? В первую очередь то, что с переходом на новый процесс производства должен соответствующим образом измениться и температурный режим процессора. Ядро отныне занимает гораздо меньшую площадь — всего 80 кв. мм, что также должно добавить прохлады в его горячие отношения с кулером. Кроме того, 0,13 мкм означает неплохой запас для наращивания мегагерцовой производительности на будущее. В "прекрасном недалеко" стоит ожидать закономерного появления процессоров Athlon XP 2400+, Athlon XP 2600+ и т.д. на ядре Thoroughbred.

Для компании AMD выпуск нового ядра в первую очередь означает запуск и обкатку нового технологического процесса 0,13 мкм. Это серьезное и достаточно своевременное заявление, способное в будущем значительно повлиять на расклад AMD versus Intel.

Полным-полна коробочка



Очередной концептуальный и невероятно миниатюрный персональный компьютер продемонстрировала народу компания GSM-International. Малютка прозывается EZgo, и ее габариты составляют всего 157x146x45 миллиметров. Остальные характеристики следующие:

☛ Вес — 950 грамм.

☛ Поддерживаемые операционки: Windows 98/Me/2000/NT или Linux (который "и везде и сейчас и в каждой бочке уже").

☛ Процессор — либо Intel Pentium III, либо Intel Celeron. Соответственно, шина либо 66, либо 100, либо 133 МГц. В будущем планируется версия под Intel Pentium 4.

☛ Память устанавливается в один стандартный 144-контактный DIMM слот. Поддерживается PC100 и PC133 SDRAM.

☛ Материнская плата Intel 82810E со встроенной графикой, 4 Мб интегрированной видеопамяти на борту и максимальным разрешением 1280x1024.

☛ Встроенный звуковой чип 16 бит стерео. Встроенная акустика хорошо заметна на картинке.

☛ Встроенный низкопрофильный CD-ROM или DVD-ROM накопитель с интерфейсом ATAPI. Внутри коробочки располагается 2,5-дюймовый Ultra DMA 33/66 жесткий диск толщиной 9,5 мм. Дисковод FDD поставляется отдельно.

☛ Встроенный Ethernet контроллер 10/100base-T плюс встроенный модем со скоростью 56k и поддержкой протокола V.90.

☛ На корпусе (см. картинку) расположены разъемы: D-sub Analog VGA, Serial Port (2 штуки), USB, Modem Port (RJ11), Line-out, вход для внешнего микрофона, LAN Port (RJ45), AV Video Port, S-Video Port, PS/2 клавиатура, PS/2 мышка, IrDA.

Как видно по характеристикам, в качестве монитора для EZgo можно использовать как обычный монитор, так и любой произвольно взятый бытовой телевизор. Клавиатура и манипулятор типа "мышь" тоже используются внешние. Другими словами, EZgo не является самодостаточным мобильным ПК в чистом виде. Скорее — это база, которую пользователь может таскать с собой от одного стационарного рабочего места к другому.

Тем не менее, плюсовой характеристикой можно считать то, что в отличие от других исключительно концептуальных товарищей GSM-International уже приступила к массовому производству своего компьютера. ■

Дмитрий Карасев aka d0k
D0k@smtp.ru

Дом, в котором живет байт

Руководство по подбору компьютерного корпуса

Анамнез

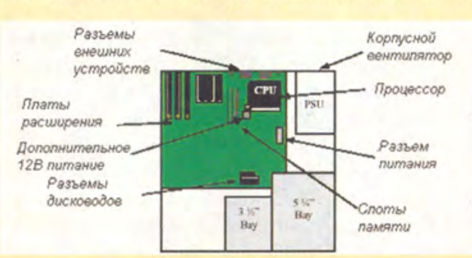
Как человек стремится построить дачку на Кипре, птица — свить гнездо на крыше Белого дома, бобик — поселиться в гостиной, а женщина — в отделе косметики, так и наш с вами любимый компьютер мечтает о хорошем, уютном корпусе. Именно с выбора фасада вашего ПК должен начинаться процесс подбора любой мало-мальски приличной конфигурации. Несмотря на кажущуюся простоту этой процедуры, покупатель может натолкнуться на целый сонм мелких и еще более мелких, но чрезвычайно насущных проблем, игнорирование и невнимание к которым в будущем способно привести к достаточно серьезным неприятностям.

Данная статья призвана осветить все без исключения аспекты подбора подходящей "кольчужки" и одновременно дать краткий обзор нескольких популярных моделей корпусов.

История болезни

В далекие-далекие времена, когда деревья были большими, а ДЕЦЛа еще не было вообще, существовало два промышленных стандарта корпусов: LPX и AT. LPX предназначался, прежде всего, для высокоинтегрированных систем и уже давно почил в бозе. Старичок же AT все еще "радует" покупателей своим навязчиво пенсионерским присутствием на рынке, однако в силу массовых недостатков данного стандарта и отнюдь не выдающейся стоимости рассматривать его мы отказываемся. Вместо этого обратим пристальное внимание на форм-фактор ATX, являющийся на данный момент общепризнанным индустриальным штампом.

Материнская плата в ATX повернута на 90 градусов по сравнению с AT. Как следствие, исчезла проблема нехватки места — процессорный кулер перестал мешать длинным платам расширения, и процессор переместился прямо под блок питания. В итоге вентилятор БП, помимо своей основной функции, занялся еще и охлаждением процессора. Его скорость вращения стала регулируемой. Компьютер "научился" засыпать и выключаться по программной команде. Кнопка на передней панели теперь не размыкает цепь, а отдает команду BIOS, которая, в зависимости от установок, дает команду на выключение, включение или перезагрузку системного блока. Помимо всего прочего, существенные изменения претерпели разъемы питания.



Вместе с появлением на рынке процессора P4 возникла насущная необходимость в дополнительном разъеме питания с напряжением 12 В. Так родилась на свет Божий последняя на сегодняшний момент версия промышленного стандарта ATX 2.03. Корпуса с дополнительным разъемом питания в прайс-листах фирм обычно называются "P4-совместимыми". Так как, помимо наличия дополнительного "хвостика" питания, они ничем не отличаются от обычного ATX, то именно их мы будем рассматривать в дальнейшем как наиболее универсальный и предпочтительный вариант приобретения.

Форма исполнения

Чем больше свободного пространства внутри корпуса — тем лучше. Фактор размера поможет избежать типичного для многих системных блоков "перекрытия" — когда блок питания корпуса перекрывает процессор, находясь как бы над ним, ухудшая охлаждение и ограничивая максимальную высоту кулера на процессорном ядре. Некоторые вентиляторы (например, SuperOrb) в итоге вообще не помещаются в эту лазейку между корпусом и кожухом БП.

Существует 4 формы исполнения корпусов: 1) desktop — настольный, 2) minitower — мини-башня, 3) miditower (middle tower) — средняя башня, 4) big tower (full size) — большая башня.

Корпуса типа desktop когда-то были очень популярны в офисах фирм и у некоторых домашних пользователей — за счет малого размера и возможности установки на них монитора. Ныне же по причине относительно некачественного охлаждения и малого количества отсеков для внешних и внутренних устройств (обычно 2 наружных и 2 внутренних) данный форм-фактор полностью переместился на корпоративный рынок и, соответственно, никакого интереса для нас не представляет.

Примерно по тем же причинам отпадают корпуса типа minitower — нехватка свободного пространства и пара-тройка отсеков, а также плохое охлаждение плохо подходят для современного игрового компьютера.

Поэтому остается только два подходящих типа корпусов: middle tower (еще употребляется слово "miditower") и big tower. Middle tower подойдет для большинства пользователей, располагающих ограниченными средствами. Более дорогой (скажем так, существенно более дорогой — *прим. ред.*) и просторный big tower — лучшее решение для желающих уместить в своем системном блоке процессор последней линейки, качественный трехкилограммовый кулер, пару жестких дисков, CD-ROM и CD-RW устройства, а также еще что-нибудь "для души". Big tower оптимально подходит для сборки небольшого сервера.

Качество исполнения

Компьютерные компоненты, как проводники электрического тока определенной частоты, излучают в окружающую среду паразитные помехи. Излучение может помешать работе других электронных устройств и, что особенно неприятно, — отразиться на вашем многострадальном организме. Кроме того, в связи с наличием в системном блоке быстродвижущихся и шуршащих частей, а также вентилятора, создающего сильную вибрацию, следует брать корпус с толщиной стенок **не менее 1 миллиметра** из высококачественной (лучше оцинкованной) стали. Весить он, конечно, будет побольше обыкновенной дешевой поделки китайских умельцев, но "удар сдержит", оградив вас и от шума (который является непременным последствием вибрации), и от излучения. По тем же причинам под пластиковыми заглушками на передней панели должны находиться **железные пластины**. Это немного замедляет добавление новых устройств — железки нужно будет выламывать, — но изоляция улучшается.

Все металлические детали корпуса должны быть тщательно обработаны во избежание порезов при монтаже новых устройств. Идеальным будет случай, когда все заглушки на задней панели корпуса привинчены винтами к шасси. Сам кожух корпуса должен состоять **из нескольких частей** и легко сниматься. Самый простой вариант — независимые левая и правая панели корпуса на винтах. Еще лучше — две маленькие защелки на откидывающихся частях кожуха, позволяющие быстро получить доступ к внутренностям ПК без отвертки.

Блок питания

Современные компоненты ПК потребляют большую электрическую мощность. Основными потребителями электроэнергии в ПК являются: 1) процессор (до 70 Вт); 2) видеокарта на чипе GeForce3/4; 3) жесткие диски на 7200, 10000 и 15000 об/мин; 4) CD-RW и CD-ROM приводы.

В итоге можно рекомендовать покупку корпуса с блоком питания мощностью не менее чем на 250 Вт для ПК среднего уровня и не менее 300 Вт для машин класса hi-end, содержащих все вышеперечисленные устройства. Нехватка мощности чревата нестабильной работой ПК и скорой гибелью жесткого диска от перебоев в питании.

Охлаждение БП должно осуществляться качественным **регулируемым** вентилятором. Лучше также, если сам блок питания снабжен **выключателем** питания, размыкающим цепь. Тогда вы сможете при необходимости

обесточить весь компьютер, не трогая соединительных проводов. Не забудьте про маленький хвостик дополнительного питания, без которого ваш Pentium 4 просто откажется работать.

Игольное ушко

Итак, обобщим основные требования к корпусам:

1) легкий доступ к компонентам без использования отвертки, раздельные боковые панели;

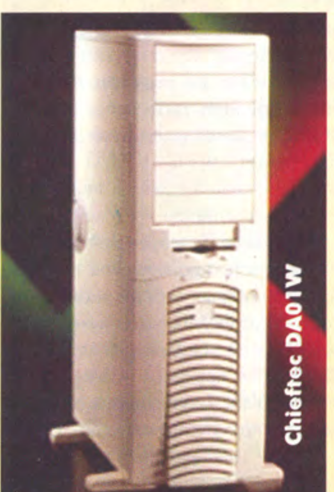
2) толщина стенок корпуса не менее 1 мм;

3) БП стандарта ATX 2.03 мощностью не менее 250 Вт;

4) форма исполнения midi или big tower;

5) наличие гнезд под дополнительные вентиляторы.

Именно через это игольное ушко мы и пропустили большинство присутствующих на рынке моделей. Вы вольны выбрать любую модель из представленных — все они достойны пристального внимания и присутствуют в свободной продаже на московском рынке.


Chieftec DA01W

Chieftec

Основанная в 1990 году компания Chieftec выпускает высококачественные корпуса на двух заводах: на Тайване и в Китае. Корпуса не отличаются особо броским дизайном, но содержат огромное количество конструктивных наворотов.

Chieftec DA01W

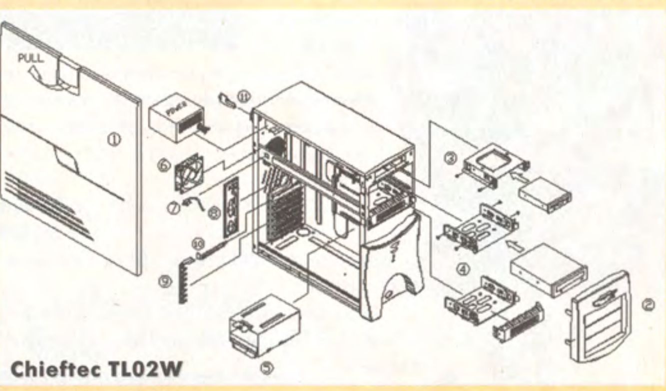
Отличное охлаждение, хороший металл, 6 отсеков под внешние устройства, продуманный дизайн. Пожалуй, один из лучших big tower корпусов на современном компьютерном рынке. Единственный недостаток — довольно высокая цена по сравнению с middle tower модификацией.


Chieftec DA01WD

Chieftec DA01WD

Хороший корпус формата midi-tower, представляющий собой грамотно "уменьшенную" модель DA01W со всеми втекающими и вытекающими последствиями. Правильный выбор для компьютеров среднего класса.

Chieftec TL02W



Chieftec TL02W

На этой модели лучше всего описать, каким должен быть настоящий компьютерный корпус. В виде веселых картинок.


Боковинки закрываются на ключ.


После поворота ключа стенка корпуса просто откидывается.


Лицевая накладка корпуса снимается без отвертки.



Отсеки для дисководов легко выдвигаются и не требуют винтов для крепления.

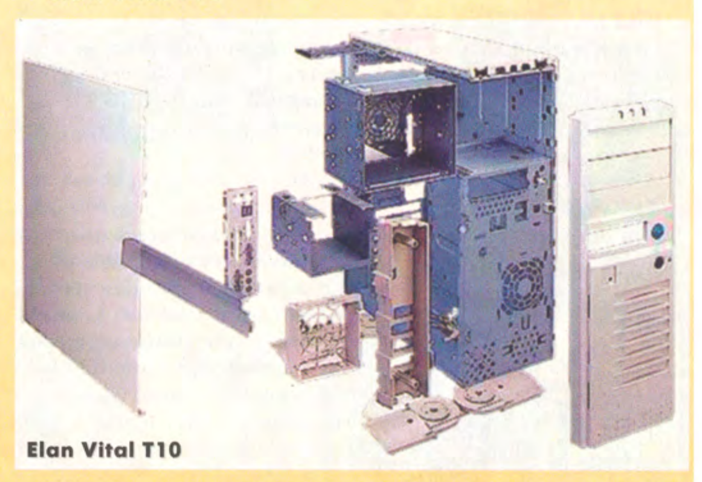

Все порты закрыты заглушками.


На лицевую панель выведен порт USB.

Elan Vital

Дочерняя фирма великой и могучей ASUS предлагает свои эксклюзивные решения для эстетов компьютерного мира. В Москве ее корпуса найти довольно сложно, да и стоят они недешево. Взамен потраченного на поиски времени вы получите громкое имя, броский дизайн и практически идеальное качество. Корпуса обладают очень хорошей вентиляцией и удобными салазками, на которых размещаются все компоненты системы.

Elan Vital T10


Elan Vital T10

Особо "орденоносный" участник обзора — победитель десятков тестирований и обзоров. Отличное охлаждение, подробное руководство по сборке в комплекте, качественный блок питания с регулируемым вентилятором — одним словом, все, что доктор прописал. В линейках Elan Vital T10 и T5 присутствуют три различающихся дизайном модели. Внутренности этих изделий абсолютно идентичны.



▲ Модель Elan Vital T10 в трех конструктивных исполнениях: Classic, Avantgarde, Elegant.

Elan Vital T5

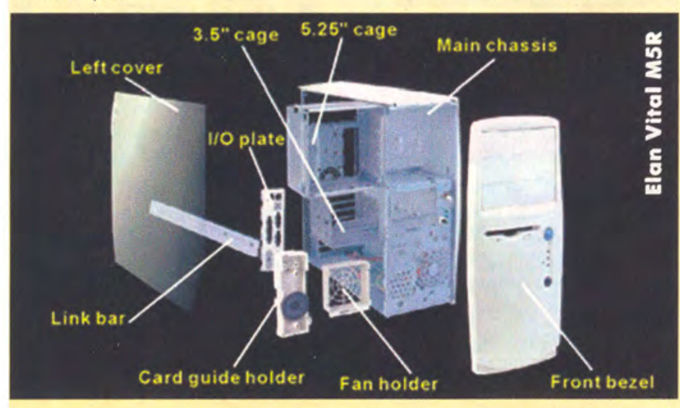


Будьте внимательны: в связи с маленькими размерами этого корпуса в него не поместятся некоторые материнские платы с высокими вентиляторами на процессоре. Зато он займет меньше места на рабочем столе.



Elan Vital M5R

Красивый и удобный корпус. Отличный дизайн, прочный и звуконепроницаемый кожух с хорошей вентиляцией. Претендует на звание "мал да удал".



FKI (ASUS)

Компания ASUS, упомянутая выше как учредитель Elan Vital, не ограничилась только продукцией своих заводов. Под громкой маркой ASUS продается и целая линейка корпусов фирмы FKI. Модели FK603 и FK604, отличающиеся многими интересными конструктивными решениями, достойны самого пристального внимания.

FKI FK603

Основной корпус линейки ASUS FK с потрясающим внешним видом и уникальной конструкцией корпуса. Кожух этой модели выполнен многослойным. Снаружи идет четырехмиллиметровый слой пластика, потом 10-миллиметровая воздушная прослойка, и лишь потом — слой качественной стали толщиной в 0,3 мм. Такой "бутерброд" — ноу-хау фирмы FKI. Он обеспечивает максимальную звукоизоляцию корпуса, но слегка затрудняет обмен теплом с окружающей средой.



Этот недостаток компенсируется двумя дополнительными вентиляторами, смонтированными на передней и задней стенках корпуса. Кожух обладает съемной боковой панелью, сняв которую, вы получаете доступ ко всем компонентам системы. Очень хороший корпус для тех, кто готов за него заплатить. А стоит он очень недешево.



FKI FK604

Младший брат модели FK603 и является почти точной его копией. Лишен дополнительных вентиляторов (но разъемы под них оставлены). Вентиляция ухудшена за счет меньших габаритов. Кожух выполнен по той же технологии, что и в FK603. Хороший выбор для людей, которые не могут позволить себе более дорогой FK603, но хотят иметь нечто подобное.





INWIN

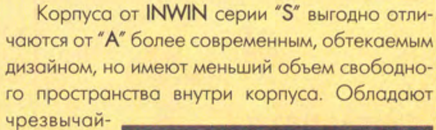
Старожил "корпусного" рынка и частый гость прайс-листов отечественных компьютерных компаний. Корпуса от INWIN (часто именуемые Solist'ами) не обладают ни удобством Chieftec, ни красотой и элегантностью Elan Vital. Тем не менее, они изготовлены тщательно и с трудолюбием, имея при этом вполне достойную стоимость.

Качественный металл, точно просчитанные размеры корпусов и надежные блоки питания — вот основные козыри INWIN. Напоследок хотелось бы заметить, что, как и Elan Vital, компания выпускает модели с разными лицевыми панелями под разными наименованиями. Табличные данные корпусов (все, кроме цены) подходят для всей линейки. К примеру, все модели S5xx по характеристикам аналогичны S500 и отличаются чисто внешними наворотами.

Inwin A500

Корпуса серии "А" отличаются достаточно скромным внешним видом и пользуются большим спросом у корпоративных клиентов. Многие серийные офисные компьютеры собираются именно на их основе. В числе несомненных достоинств корпуса — выезжающее на салазках шасси материнской платы.





Inwin S500

Корпуса от INWIN серии "S" выгодно отличаются от "А" более современным, обтекаемым дизайном, но имеют меньший объем свободного пространства внутри корпуса. Обладают чрезвычайно удобной системой установки винчестеров и CD-приводов. Они крепятся не при помощи обычных винтов, а на специальных защелкивающихся салазках. С таким корпусом удобно работать людям, общающимся с железом на "ты".





Inwin J523B

Серия "J" является попыткой угодить специфическим требованиям отдельной эстетствующей группы пользователей. Рекомендован как панацея от синдрома стандартных серо-белых коробок. Футуристический дизайн линейки придется по вкусу многим домашним пользователям, внимательно следящим за модой и тщательно блюдущим интерьер своего помещения. Строгий черный цвет и четкие, чуть скругленные линии. К такому чуду идеально подойдет стильная, черная TFT-панелька.



Inwin Q500

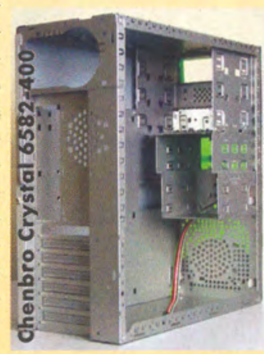
Один из немногих корпусов big tower, попавших в данный обзор. Отличается "фирменным" классическим дизайном, огромным количеством отсеков расширения и очень хорошим охлаждением. Прекрасно подойдет для сервера небольшой сети или же в качестве своеобразного "общежития", куда безумный компьютерщик сможет упихнуть флоппи-дисковод, внутренний zip-drive, CD-RW, DVD и магнитооптический накопители, rack mount драйв, внешнюю панель для мониторинга состояния материнки, специальные вентиляторы для охлаждения жестких дисков и еще вагон всякой всячины, которая просто физически не способна уместиться в обычном middle tower.

Другие фирмы-производители

В этот раздел статьи включены корпуса, по тем или иным причинам не прошедшие через нашу строгую судейскую комиссию, но, тем не менее, достаточно качественные, и, что немаловажно, дешевые. Разумеется, представленные здесь экземпляры значительно уступают своим более именитым собратьям в плане количества всяческих наворотов, однако являются практически единственным выбором для товарищей, заботящихся об экологии своего ПК, но при этом жестко ограниченных в средствах.

Chenbro Crystal 6582-400

Средненькая по качеству модель от довольно известной фирмы. Из основных характеристик можно отметить то, что имеются места для двух дополнительных вентиляторов (требующих, правда, специального крепления); предложен интересный дизайн a-la iMac. Довольно толстые стенки не дают шуму и радиации вырваться наружу, а также обеспечивают хорошую прочность кожуха. Модель выпускается в нескольких цветовых вариантах — меняются пластиковые накладки на передней панели. Среди недостатков: плохо снимающийся кожух — нужно снять верхнюю панель, чтобы снялась боковая, БП без выключателя. В итоге получаем довольно симпатичный корпус для среднего пользователя.



DTK WT-PT073W

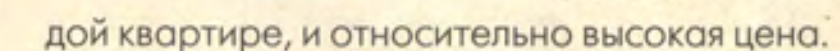
Корпус классического дизайна, внешне очень похож на творения Inwin. Кожух выполнен из хорошей 0,9 мм стали и не дотягивает какой-то жалкий 0,1 мм до эталонной "брендовой" толщины. На корпусе имеются 2 гнезда под добавочные вентиляторы, отсек 3,5-дюймовых устройств крепится к шасси всего одним винтом и легко снимается. В общем и целом, этот корпус — хороший выбор для любителей классики.

KM Romeo

Очень интересный корпус от корейского производителя. Оснащен дополнительным вентилятором на передней панели и добавочным гнездом на задней стенке. Отсеки устройств — на салазках, шасси материнской платы сделано подвижным. П-образный кожух легко сдвигается вперед вместе с лицевой панелью.



Качественный корпус — один из лидеров среди устройств неизвестных производителей. Недостатки — спорный "молодежный" дизайн, подходящий далеко не каждой квартире, и относительно высокая цена.







KME CX3055

Самый дешевый из участников нашего обзора. В угоду дешевизне пали: 1) сталь кожуха — всего 0,6 мм стенки подобны тонкому пергаменту; 2) внутренние отсеки — в CX3055 только один внутренний отсек. Из плюсов: съемные боковые стенки, одно место под дополнительный вентилятор и, конечно, низкая цена. Не рекомендуется покупать этот корпус, если вы планируете собрать конфигурацию с мощным процессором и, как следствие, могучим кулером. По опыту могу вам обещать жуткий треск и вертолетную вибрацию, ибо такое тонкое железо просто не сможет погасить темперамент стандартного 5000 об/мин вентилятора.



MEC HR 303C



Очень красивый и стильный корпус. По внешним характеристикам — мой кумир. Хотя — на вкус и цвет. Одно место под дополнительный вентилятор, съемные боковинки корпуса, хорошая сталь кожуха и мощный блок питания. Два трехдюймовых разъема — вместо стандартного одного. Все это великолепие всего за 40 у.е. — хороший выбор для людей, стесненных в средствах.

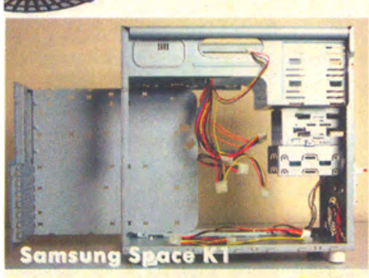


Samsung Space K1

Воистину, неисповедимы пути Господни. Фирма с труднопроизносимым (особенно для русского человека) названием: HanYang Precision Industry Co., Ltd, выпускает корпуса под маркой Samsung. Достаточно дешевый для своего класса корпус. Отличается довольно качественной сборкой и оригинальным, хотя и на мой вкус немного аляповатым, дизайном.



Отличительной чертой Space K1 является отсек для CD-привода со щелевой загрузкой. Такие приводы на нашем рынке — большая редкость, но если вам


Samsung Space K1

удастся их отыскать, вид у всей конструкции получится на редкость стильный. Кожух модели П-образный, но довольно легко выдвигается вперед и снимается вместе с передней панелью. Хороший корпус с большим количеством полезных примочек.

Итоги вскрытия

По итогам всего вышесказанного хочется резюмировать два следующих момента. Момент первый заключается в том, что количество представленных на рынке корпусов бессовестно велико и обозреть их все в одном журнале весьма затруднительно. Момент второй предполагает, что, внимательно изучив наши рекомендации, любой дотошный покупатель при должной настойчивости сможет самостоятельно и со 100% вероятностью подобрать себе идеальный корпус мечты. Чего мы вам, собственно, и рекомендуем.

Сводная таблица характеристик корпусов

Фирма-изготовитель	Модель	Цена, у.е.	Тип	Толщина металла	Высота, мм	Ширина, мм	Глубина, мм	Мощность блока питания, Вт	Места под добавочные вентиляторы	Отсеков 5,25	Отсеков 3,5 (внешн.)	Отсеков 3,5 (внутр.)
Chieftec	DA01W	$106	Big tower	1 мм	670	205	470	300	4x80мм	6	2	6
	DX01WD	$86	Midi tower	1 мм	522	205	473	300	4x80 мм	4	2	4
	TL02W	$78,2/ $92	Midi tower	1 мм	465	208	455	250/ 300	1x80мм, 1x90 мм	3	1	2
Elan Vital	T10	$99	Midi tower	1 мм	486	170	435	300	2x80 мм	3	1	3
	T5	$89	Midi tower	1 мм	390	190	435	300	1x80 мм	3	1	2
	M5R	$52	Midi tower	1 мм	436	190	480	250	1x80мм, 1x60 мм	3	1	2
FKI (ASUS)	FK603	$105,6	Midi tower	0,3 мм*	500	220	455	300	2x80 мм (установлены)	3	2	2
	FK604	$80,3	Midi tower	0,3 мм*	390	210	470	250	2x80 мм	3	2	2
Inwin	J535	$84	Midi tower	1 мм	425	210	485	300	2x80 мм	4	2	2
	S500	$63	Midi tower	1 мм	420	198	465	300	2x80 мм	3	2	2
	A500	$63	Midi tower	1 мм	398	220	455	300	1 x80 мм	3	2	2
	Q500	$86	Big tower	1 мм	600	200	432	300	1 x80 мм	5	1	5
Chenbro	Crystal 6582-400	$55	Midi tower	0,8 мм	430	180	430	250	2x80 мм	3	1	3
KME	CX-3055 ROGA	$30	Midi tower	0,6 мм	345	185	490	300	1x80 мм	3	2	1
MEC	HR 303C	$39,6	Midi tower	0.8мм	450	190	440	300	1x80 мм	3	2	1
DTK	WT-PT073W	$45,1	Midi tower	0,9 мм	430	190	435	300	2x80 мм	3	2	2
Samsung	Space K-1	$57	Midi tower	1 мм	455	200	490	250	2x80 мм	3	1(2)**	2

Примечание: * — полная толщина стенок корпуса — 15 миллиметров (см. соответствующий подраздел)
** — один отсек — под привод компакт-дисков со щелевой загрузкой

Дмитрий Карасев aka d0k
(d0k@smtp.ru)

Семейка Intel

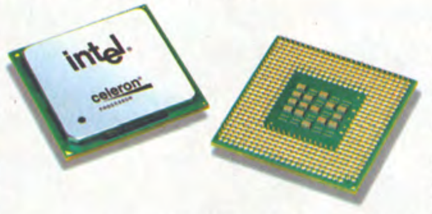
Обзор линейки новых продуктов компании Intel

У компании Intel очередной инновационный бум. На этот раз специалисты транзисторной кулинарии собираются порадовать нас обновленной линейкой наборов системной логики — теперь только под Pentium 4. На второе предложена новая системная шина с частотой 533 МГц (ныне только 400 МГц). В качестве десерта подан любимый публикой Celeron-вместо-сердца-Willamette. Вместо традиционного коктейля — процессор Pentium 4 на рекордной частоте 2,53 ГГц (в нашем тестировании участвовал пока только 2,4 ГГц образец).

Новый Celeron. Теперь банановый...

Начнем, как водится, со сладкого. Грядущий выход Celeron с новым ядром Willamette фактически означает конец эпохи Socket 370. Процессоры под этот разъем больше выпускаться не будут, и многим сторонникам решений от Intel грозит вынужденный апгрейд материнских плат.

Новое семейство Celeron отличается от P4 урезанным кэшем и работает на частоте системной шины 400 МГц. Неплохой прогресс по сравнению с имеющейся сейчас 100 МГц. Отныне узкая шина больше не является "больным местом" семейства Celeron, и новые процессоры просто обязаны изменить расстановку сил в давнем противостоянии Celeron vs. Duron. Мы, со своей стороны, обещаем в обязательном порядке осветить этот вопрос буквально уже в следующем номере.



Агрессивная ценовая политика Intel привела к тому, что уже на момент выхода на рынок новый Celeron 1700 стоит всего 94 бакса, что на 51 зеленый дешевле, чем Pentium 4 на той же частоте и на несколько долларов дешевле последнего процессора на ядре Tualatin – Celeron 1400. Ближайшим ценовым конкурентом может стать AMD Athlon XP-1700+ (порядка $100 по Москве), работающий на реальной частоте 1470 МГц и предназначенный для 266 МГц системной шины.

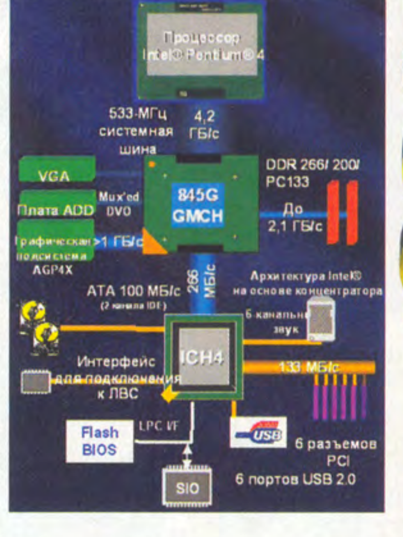
Практически одновременно с новыми Celeron, на рынок вышли процессоры Pentium 4 с поддержкой 533-МГц шины. Сейчас в московских магазинах уже имеются процессоры P4 2,4 ГГц, работающие на новой шине.

Новым процессорам нужны новые чипсеты. Идя проторенной тропой, Intel использовала примерно то же разделение наборов микросхем, что существовало в свое время для линейки i810, i815 и i815EP. Модельный ряд состоит из чипсетов i845E (далекий потомок i815EP), i845G (i815) и i845GL (i810). Все трое ориентированы на маркетинговую нишу компьютеров начального и среднего класса. Для высокопроизводительных компьютеров Intel предназначил набор i850E, представляющий собой модификацию i850. Последний поддерживает новую шину обмена с памятью — 533 МГц и в качестве системной памяти использует неуныващий RDRAM PC800. Помимо новой системной шины, чипсет укомплектован интерфейсом USB 2.0 (реализован при помощи внешнего контроллера от сторонних фирм), шестиканальным звуком и Ethernet 10/100 сетевым контроллером.

Хаба-хаба

Все новые чипсеты используют уникальную технологию "хабов", пришедшую на смену традиционным северному и южному мостам. Впервые "хабовая" технология была применена три года назад в линейке i8xx (i810, i820, i815). Хабовая система, по-прежнему содержит два контроллера устройств: ICH и MCH. Основное отличие заключается в том, что для передачи данных между хабами и центральным процессором используется не универсальная шина PCI, а специальный выделенный канал Hub-Link с пропускной способностью 266 Мб/с.

I/O Controller Hub (сокращенно ICH) — концентратор ввода-вывода. Отвечает за обмен информацией между всеми установленными устройствами и системной логикой. В его "компетенцию" не входят только порт AGP и ОЗУ. В новых наборах микросхем применяется концентратор четвертого поколения — ICH4. Микросхема содержит интегрированный контроллер USB 2.0, а также 20-битный шестиканальный аудиокодек AC'97 версии 2.2. Напомним, что USB 2.0 поддерживает скорость передачи данных до 480 Мбит/с, что в 40 (!) раз быстрее, чем предыдущий USB 1.1, и производительней, чем прославленный маковский FireWire (он же IEEE-1394, 400 Мбит/с). В ближайшее время на рынок выйдет множество USB 2.0 устройств. Как вариант можно привести внешние HDD/CD-ROM/CD-RW/DVD накопители, требующие большой пропускной способности и высоких скоростей. Не стоит при этом забывать, что USB 2.0 полностью совместим с USB 1.1, и на сегодняшний день на рынке не существует готовых интегрированных решений (отдельный USB2-контроллер обойдется вам примерно в 30-40 долларов). ICH4 поддерживает до 6 портов USB.



Не меньшего внимания заслуживает и новый 20-битный аудиокодек AC'97 v.2.2, поддерживающий шестиканальный звук. Звуковой контроллер позволяет одновременно выводить звук на PCM и S/PDIF-выходы. Выпустив подобное решение на рынок, Intel болезненно шмякнула как и по NVIDIA с ее nForce, так и по производителям дискретных микросхем кодеков звука. Качества Creative SB Live! или Audigy, конечно, ожидать не следует (виноваты внутренние наводки и архитектурные упрощения в угоду низкой стоимости), однако для практически бесплатного решения это очень даже неплохо.

Энтузиасты домашних сетей должны также оценить интегрированный контроллер сети 10/100 Мбит/с. Самое интересное в том, что в ближайшей перспективе Intel обещает апгрейд этого контроллера до 1 Гбит/с.

Единственное, чего не хватает ICH4 — так это поддержки Ultra-DMA 133 (как, например, в VIA KT333). Можно теоретически предположить, что корпорация Intel отказалась от этого стандарта в пользу собственного, еще не вышедшего, Serial-ATA-150. Или же сыграли соображения совместимости и малой текущей востребованности стандарта.

Мафия

Рассмотрим каждого члена семейства i845xx в отдельности.

i845G — чипсет, ориентированный на средний бюджетный сектор компьютерного рынка. Приставка "G" в имени означает наличие интегрирован-

ного в северный хаб GMCH видеоускорителя **Intel Extreme Graphics**. Встроенную графику при желании легко можно заменить на специализированный внешний ускоритель посредством комплектного порта **AGP 4x**.

Официально **i845G** предназначен для работы с памятью **PC133 SDRAM**, **DDR266** и **DDR200**. Однако, по проверенным данным, при помощи выставления соответствующего умножителя и частоты асинхронной шины в **166** МГц можно включить поддержку модерновой памяти **DDR333**. Проблема заключается только в том, что сама **Intel**, до сих пор не подписавшая соглашение по использованию **DDR333**, заблокировала множитель в референсных материнских платах на новом чипсете. С другой стороны, ушлые сторонние производители вряд ли обойдут стороной такую выдающуюся способность и практически наверняка пропишут **DDR333** в качестве стандартной характеристики. Как следствие, **i845G** сможет на равных конкурировать с **SiS 645DX** и **VIA P4X333**. Помимо **DDR**-памяти чипсет работает и с **SDRAM**, что позволяет создать на его базе относительно дешевые решения для рынка **"low-end"**. К примеру, пресловутые "корпоративные клиенты" должны оценить возможность приобретения стандартизированного парка компьютеров на мощном процессоре **Pentium 4** с бесплатной встроенной графикой, экономичной памятью **PC133** и богатыми возможности будущего апгрейда.

Следующим чипсетом по порядку интересности идет **i845E**, отличающийся от собрата отсутствием встроенного ускорителя, поддержки **SDRAM** и **DDR333**. Вследствие этого **i845E** обладает более низкой ценой и рассчитан на тех, кого встроенная графика не интересует по тем или иным причинам. Фактически **i845E** — это тот же самый **i845D** с его несколько устаревшим северным мостом **MCH** (**Memory Control Hub**, в **i845G** и **i845GL** используется уже новый **GMCH**), но с припаянным **ICH4**. То есть, помимо поддержки новой шины **533** МГц и **USB 2**, мы имеем все тот же старый добрый **i845D**.

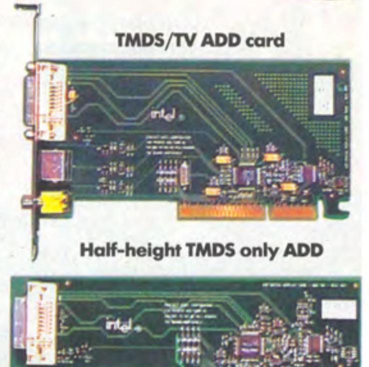
i845GL — "младшенький" нового семейства чипсетов. Поддерживает частоту системной шины **400** МГц, память **DDR200/266** и **PC133 SDRAM**, содержит интегрированный видеоускоритель, а разъем **AGP** на нем совсем отсутствует. Ориентирован на рынок недорогих "офисных" компьютеров, где апгрейд — скорее исключение, чем закономерность. В этом качестве будет отлично смотреться в паре с новым **Celeron** на ядре **Willamete**.

Подводя промежуточный итог, можно отметить, что по своим параметрам новые наборы логики от **Intel** ничуть не уступают конкурентам. Более того — поддержка **USB2** и встроенный шестиканальный звук позволяют говорить о некоем виртуальном преимуществе (реальность которого определят будущие цены на готовые материнские платы). Из неприятных моментов можно назвать "опциональную" поддержку **DDR333** и отсутствие поддержки **AGP 8x** (про несомненные преимущества которого мы уже писали).

Graphics Inside

Графическое ядро, интегрированное в **GMCH** — **Graphics and Memory Controller Hub**, работает на частоте **200** МГц, имеет встроенный **RAMDAC** на **350** МГц и использует системную память для хранения текстур и прочей видеоинформации. Для ускорения обмена с памятью **Intel** применяет оригинальные технологии **Dynamic Video Memory (DVMT)** и **Intelligent Memory Management**, позволяющие при надобности динамически выделять под видеопамять до **64 Мб ОЗУ**. Для снижения нагрузки на шину памяти применены технологии сжатия текстур.

Чип содержит только **один** графический конвейер и не поддерживает аппаратный **T&L**. В качестве компенсации способен обрабатывать до **4** текстур за проход, что частично компенсирует нехватку конвейеров и приближает новый чип по производительности к модели **GeForce2 MX200**. Интересным моментом является поддержка технологии **Zone Rendering (ZR)**. Если вкратце, то суть ее заключается в том, что весь экран разбивается на несколько прямоугольных зон, которые обрабатываются по отдельности. Это ускоряет рендеринг и снижает нагрузку на шину памяти.



При помощи дополнительной карты расширения **TDMS** (не является стандартной поставкой и может быть приобретена отдельно), вставляемой в слот **AGP**, чип способен выводить изображение на ЖК-монитор или на телевизор. Возможен одновременный вывод изображения на оба выхода — обычный и цифровой. Правда, с одним "но": на оба монитора будет выводиться одинаковая картинка.

В числе других возможностей видеоакселератора:

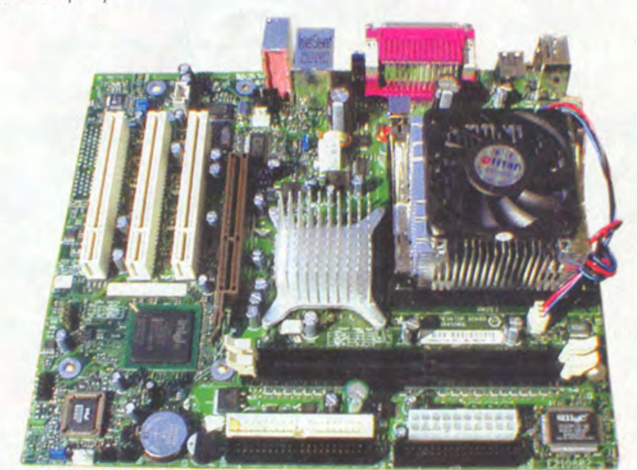
- поддержка больших текстур (**2048x2048**);
- наложение рельефных карт **DOT3**;
- кубические текстуры и **alpha-blending**, а также аппаратное ускорение видео и сглаживание шрифтов.

Фактически, среди интегрированных решений ядро **Extreme Graphics** является своеобразным лидером, и реальную конкуренцию ему может составить только встроенная графика **NVIDIA nForce420**. Ближайшим аналогом среди популярных акселераторов, скорее всего, является **GeForce2 MX200** (тесты это подтверждают).

Тестирование

Сегодня на операционном столе **"Железного цеха"** возлежит референсная плата от **Intel**, основанная на чипсете **i845G**, а также новый процессор **Pentium4 2,4 ГГц** на шине **533 МГц**.

Референсная карта от **Intel** сравнивалась с двумя материнскими платами на чипсетах **Intel i845D** и **VIA P4X266A**. Насчет получившихся результатов считаю нужным добавить следующее: мы исследовали предварительную **reference**-карту, и драйвера для графической подсистемы на момент тестирования были еще достаточно сырыми. Имеем основания предполагать, что с новыми драйверами ситуация может сильно измениться, причем в лучшую для **Intel** сторону.



Чипсеты для Pentium 4

Чипсет	SiS 645DX	SiS 645	Intel 850E	Intel 850	Intel 845D	Intel 845E	Intel 845G	Intel 845	VIA P4X266A	VIA P4X333
Северный мост	SiS 645DX	SiS 645	Intel 82850E	Intel 82850	Intel 82845	Intel 82845E	Intel 82845G	Intel 82845	VIA P4X266A	VIA P4X333
Южный мост	SiS 961	SiS 961	Intel 82801 BA	Intel 82801 BA	Intel 82801 BA	Intel 82801 CA	Intel 82801 CA	Intel 82801 BA	VIA VT8233A	VIA VT8235
Частота шины	400/533 MHz	400 MHz	400/ 533 MHz	400 MHz	400 MHz	400/ 533 MHz	400/ 533 MHz	400 MHz	400 MHz	400/533 MHz
Частота памяти	100/133/ 166/ 200/ 266/ 333 MHz	100/133/ 200/ 266 MHz	400/ 533 MHz	400 MHz	200/ 266 MHz	100/133/ 200/ 266 MHz	100/133/ 166/200/ 266/ 333 MHz	100/ 133 MHz	100/133/ 200/ 266 MHz	100/133/ 166/200/ 266/ 333 MHz
Разъемов памяти	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4
SDRAM	+	+	-	-	-	+	+	+	+	+
DDR SDRAM	+	+	-	-	-	+	+	-	+	+
RDRAM	-	-	+	+	-	-	-	-	-	-
Ultra-DMA/133	-	-	-	-	-	-	-	-	+	+
USB 2.0	-	-	-	-	-	+	+	-	+	+
Слотов PCI	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6
Встроенная графика	+	+	-	-	-	-	+	-	-	-
AGP8x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Конфигурация тестового стенда:

Процессор:
- Intel Pentium 4 2,4B 2400MHz

Материнские платы:
- Intel D845GBV
- JetWay i402
- JetWay P4XFA

Память:
- Samsung DDR SDRAM DDR266
- Microstar 256Mb PC133 CL3 SDRAM

Видеокарта:
- GeForce2 MX200 (на стандартных частотах)
- встроен. VGA i845G 8MB + 128MB AGP

Жесткий диск:
- IBM Deskstar 75GXP 41Gb 7200rpm Ultra ATA/100

Программное обеспечение:
- Microsoft Windows 98SE final release
- NVIDIA Detonator XP v.21.83
- DirectX 8.1 RUS
- MadOnion 3D Mark2001
- ID Quake III Arena v.1.30
- DroneZ v.1.01
- Serious Sam: First Encounter
- PCMark2002
- SiSoft Sandra 2001 Pro

Перед тестированием мы отключили сглаживание и вертикальную синхронизацию. Также мы выставили частоту экрана в 60 Гц.

В 3D вперед вырвался старичок i845D, встроенная графика i845G немного отстала, но показала очень неплохую производительность на ожидаемом уровне GeForce2 MX200. Периодически MX200 все же вырывался вперед, однако перевес у него при этом был незначительный. VIA P4X266A по суммарным замерам держится очень неплохо, что можно прокомментировать как "Intel рано расслабляться". Думаю, на ближайшее будущее этот чипсет станет самым опасным конкурентом семейства i845x из-за поддержки 533 МГц шины и относительной дешевизны. На текущий момент стоимость платы на P4X266A колеблется в районе 80-90 долларов, тогда как продукты на i845G стартуют от 100 у.е. С другой стороны, в эту небольшую 10-баксовую разницу умещается графический ускоритель, сетевой контроллер и шестиканальный звук...

В PCMark2002 и SiSoft Sandra 2001 Pro результаты следующие:

Впереди опять i845D. i845G обогнал P4X266A практически по всем пунктам, кроме CPU Score. Судя по всему, основной причиной нетороплиивости i845G является его "референсность". Скорее всего, конечные продукты будут значительно шустрее.

PCMark2002

	P4X266A	i845D	i845G
CPU score	5782	5806	5734
MEM score	4505	4671	4579
HDD score	583	834	764

Чем больше, тем лучше

SiSoft Sandra 2001 Pro

	P4X266A	i845D	i845G
CPU bench — ALU	4594 MIPS	4472 MIPS	4477 MIPS
CPU bench — FPU/SSE2	1435/2990 MFLOPS	1433/3002 MFLOPS	1421/2970 MFLOPS
CPU Multi-media bench — int. SSE2	9514 it/s	9529 it/s	9450 it/s
CPU Multi-media bench — fp. SSE2	11787 it/s	11796 it/s	11698 it/s
MEM bench — int. ALU	857 Mb/s	1065 Mb/s	1064 Mb/s
MEM bench — float FPU	854 Mb/s	1060 Mb/s	1071 Mb/s

Чем больше, тем лучше

Здесь i845G обошел-таки конкурентов в скорости обмена с памятью. Тем не менее, считаем своим долгом напомнить, что SiSoft Sandra — синтетический тест, и результаты его порой отличаются от реальной производительности.

Итоги

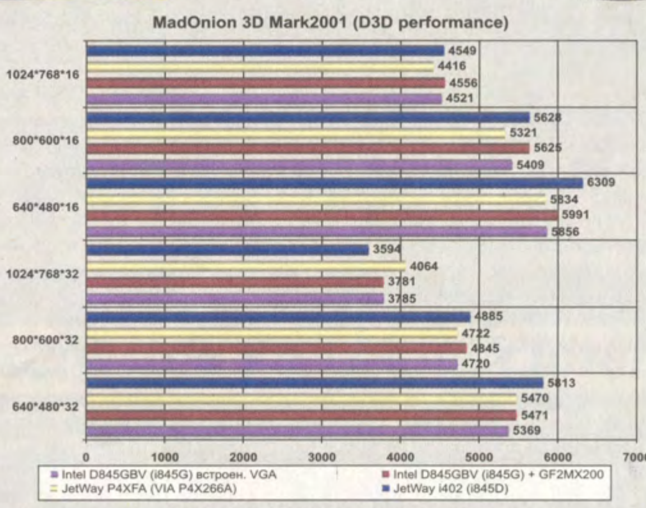
Линейка новых i845x-чипсетов смотрится весьма и весьма бодро в ряду конкурентов. За небольшую сумму пользователь получает видео, поддерживающее все современные функции, качественный шестиканальный звук, быстрые порты USB 2.0 и фирменную стабильность Intel.

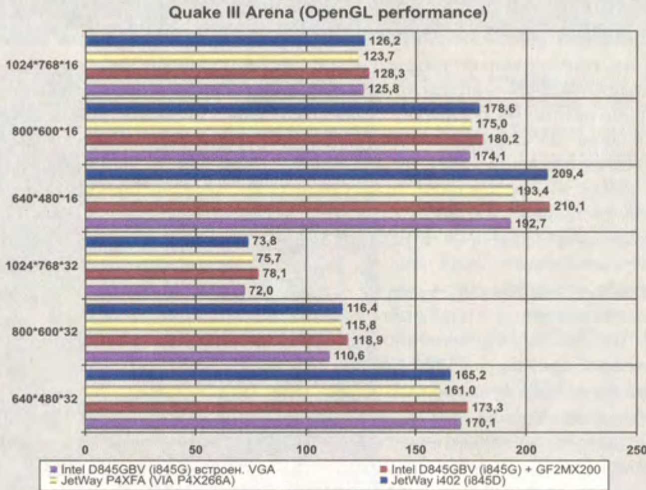
Производительность встроенной графики не дотягивает до уровня внешнего NVIDIA GeForce2, однако в силу своей бесплатности является чрезвычайно привлекательным решением для неимущего пользователя, планирующего провести апгрейд в ближайшем будущем. Качество двумерной графики ядра Extreme Graphics находится на высоком уровне, и если вы не планируете связать свое будущее с грядущими 3D-хитами и 3D Studio Max, то более чем приемлемым вариантом может стать связка i845GL и Celeron (Willamete).

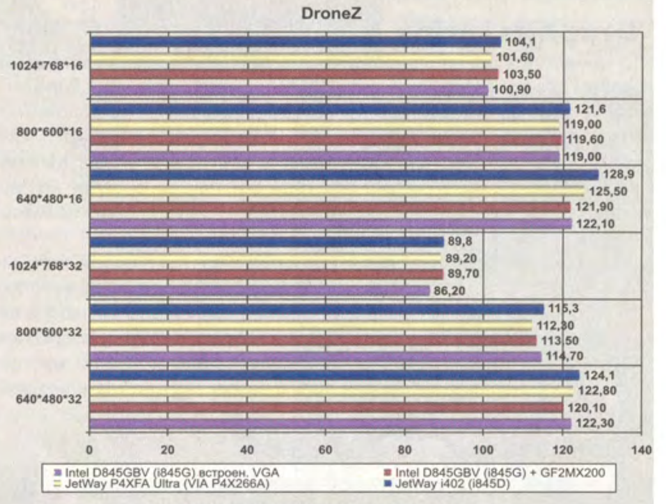
Благодарим компанию "Атлантик Компьютерс" (www.atlantic.ru) за предоставленные материнские платы JetWay i402 и JetWay P4XFA. Спасибо компании "R&K" (www.r-and-k.com) за предоставленный стенд на основе Intel D845GBV и Pentium 4 2,4B.

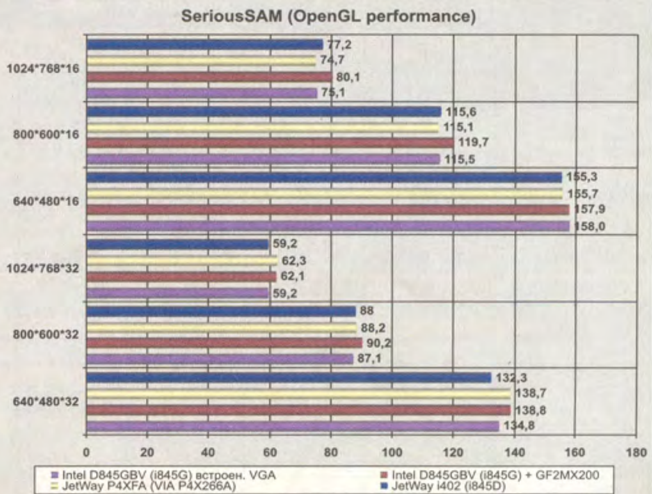












НОВЫЕ РУССКИЕ СКАЗКИ

- Оригинальная сюжетная линия
- Современные 3D эффекты
- Множество колоритных персонажей
- Большое количество головоломок и игр

Новый юмористический квест по мотивам старинных русских сказок. Самые известные и колоритные персонажи предстанут перед Вами в нашем времени и в современной интерпретации. Ну а что их ожидает, вы скоро узнаете сами...

Системные требования:

Celeron 300, 64-128 RAM, 4 Mb Video Card, 4x CD-ROM, Sound Card, Mouse.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Разработчик: Электроникум+



Антон Логвинов
fx@igromania.ru



Шарманка папы Creative

Тестирование Sound Blaster Extigy

Коробка для Audigy

Extigy — это внешнее звуковое устройство, подключаемое к компьютеру через USB-порт и основанное на популярной ныне фирменной технологии Creative Audigy. Тем не менее — это отнюдь не "Audigy в коробке", как могли бы подумать некоторые. Extigy — это абсолютно отдельный уникальный продукт, подобного которому на рынке еще не было.



Для начала сухо перечислим содержимое коробки с Extigy:

- собственно Extigy;
- блок питания;
- USB-кабель;
- беспроводной пульт ДУ + батарейки Eveready;
- подставка для установки в вертикальное положения;
- руководство;
- диск с драйверами.

К сожалению, полного набора проводов, которым так славятся карты Platinum, в Extigy нет, но данный факт полностью компенсируется скромной (относительно того же Audigy Platinum) ценой продукта.

Внешний вид

Дизайн героя нашего рассказа достоин целой череды восклицательных знаков — Creative всегда заботились о внешнем виде своих продуктов (вспомнить хотя бы Platinum-версии звуковых карт), но Extigy переплюнул их всех.

Коробочку Extigy можно расположить как горизонтально, так и вертикально — для обоих положений имеются специальные резиновые ножки, а для вертикального еще и специальная подставка. На переднюю панель устройства выведены самые часто используемые разъемы: Optical In/Out (для подключения MiniDisk-плеера, настольных DVD-проигрывателей, а также игровых консолей, вроде PlayStation 2), стандартные Line In (линейный вход), Mic In (вход для микрофона), а также Headphones (наушники). На задней панели расположились выходы для подключения аналоговой (Front, Rear, C/Subwoofer) и цифровой (Digital Out) акустики, а также стандартные цифровой SPDIF-вход и MIDI In/Out.

При взгляде на количество входов/выходов и комплектацию вообще может сложиться впечатление, что Extigy — обрезанная версия Audigy Platinum, которую насильно засунули в стильную черную коробку и привинтили хвост в



Подключи все, что душе угодно!

виде USB-кабеля. Это впечатление было бы верно, если бы не одно большое и смачное "но" — Extigy снабжен полноценным DolbyDigital-декодером Zoran, а также DSP-чипом для позиционирования звука. И это далеко не простой пунктик в длинном списке "features" (по-нашему — "фишки"). Во-первых, наличие DD-декодера означает аппаратный декодинг DolbyDigital-дорожек (DVD и AC3), что, естественно, снижает загрузку основного процессора. Во-вторых, благодаря DSP-чипу пользователь получает возможность растягивать обычное стерео на шесть каналов (5.1) — для этого на передней панели даже имеется специальная кнопка CMSS. При нажатии на нее устройство начинает обрабатывать выходной сигнал по специализированному алгоритму, отделяющему голос от фоновой мелодии. Далее голос пускается по центральному каналу, а два фоновых — на сателлиты. Результат получается более чем приятственный, и звучит такое "псевдо 5.1" на порядок лучше, чем стандартное стерео. В-третьих, что намного важнее всего предыдущего, благодаря декодеру и возможности работать автономно (то бишь без компьютера) Extigy превращается в спасителя так называемых "глупых" акустик, от природы не оснащенных встроенным декодером. Так, например, отличные колонки Creative MegaWorks 510D, при всех своих высоких характеристиках (особенно ценовых), не имеют отдельного декодера, что ограничивает их применение одним лишь компьютером. Однако при помощи Extigy к данной акустике можно легко подключить любой DVD-

плеер или ту же PlayStation 2, не говоря уже об обычных CD/MD/MP3-плеерах. Конечно, возможности по управлению входящим звуком при автономной работе у Extigy намного ниже, чем у полноценных декодеров (точнее, их практически нет: Extigy играет, если так можно выразиться, роль переходника — просто декодирует сигнал и отправляет его на приемник), но это не уменьшает его привлекательности, особенно при взгляде на цену (профессиональный декодер обойдется вам на порядок дороже).



Extigy в вертикальном положении и пульт ДУ

Невероятно удобный пульт дистанционного управления со времен Sb Live! 5.1/Audigy Platinum значительных изменений не претерпел (появилась лишь клавиша "REC"). Однако из-за того, что программисты Creative значительно улучшили и упростили программу Remote Center, работать стало намного удобнее.

Тестирование

Наш тестовый стенд выглядел следующим образом:

- **Процессор:** AMD Athlon XP 1800+ (1533 MHz)
- **Системная плата:** EpoX 8KHA+ (VIA KT266A)
- **Оперативная память:** 512 MB DDR SDRAM PC2100
- **Жесткий диск:** Maxtor 40Gb, ATA133, 7200 об/мин.
- **Операционная система:** Windows XP
- **Акустическая система:** Creative Cambridge Soundworks DTT3500 Digital
- **Драйвера:** комплектные WDM от 18.01.2002

Итак, включаем Extigy, соединяем с компьютером посредством USB-кабеля и устанавливаем драйвера. В этом месте нас ждет очень приятный сюрприз: Extigy не вступает в конфликт с внутренней звуковой картой (если у вас уже имеется внутренняя или встроенная на системную плату), а просто отключает ее. К моему глубочайшему удивлению и восхищению, Extigy сумела в считанные секунды встать на место SB Live! Platinum 5.1, которую я с тайным умыслом (умысел провалился) специально оставил в своем системном блоке. В Windows XP при этом появляется сообщение о присутствии "Safely Remove Hardware", которое призвано убедить пользователя в том, что отключение Extigy — дело безопасное. И действительно, стоит отсоединить или выключить Extigy, как прежняя карта мгновенно перетягивает одеяло на себя.

Как обладатель морально устаревшей карты, для начала я решил опробовать самую оригинальную новинку Audigy-семейства — EAX Advanced HD (расширенная библиотека эффектов окружения EAX — фирменная технология Creative). Опробовал и выяснил один удивительный и несколько неприятный момент... Каждый заядлый геймер знает, что эффекты EAX накладываются аппаратно и включенный эффект напрямую влияет на воспроизводимый картой звук. Как оказалось, в Extigy, в отличие от карт Audigy и карт семейства Live!, эффекты EAX (их, кстати, намного меньше, чем даже у карт Live!) нельзя свободно переключать. Такая возможность присутствует только в фирменном проигрывателе от Creative — PlayCenter. Самое странное при этом, что эффекты EAX применяются только к заранее существующим файлам. То есть, если подсоединить внешний источник сигнала (например, DVD-плеер или микрофон), то будет кукиш с маслом, а не EAX. Можно было бы заподозрить программную эмуляцию, но Soldier of Fortune 2 (одна из первых игр с поддержкой EAX Advanced HD) тут же опроверг все сомнения, продемонстрировав прекрасное позиционирование звука, эффекты поверхностей и окружения. С другой стороны, не исключено, что это была просто программная эмуляция, встроенная в SOF2. Пока я затрудняюсь сделать какие-нибудь определенные выводы, однако проблема есть, и мы оставляем ее на совести Creative, которая красочно рекламирует полноценное использование EAX Advanced HD на коробке с Extigy. Впрочем, подобные сюрпризы не в новинку — вспомним об отсутствии поддержки 24бит/96кГц сигнала на входе у Audigy (тогда как официальный Creative заявлял обратное). Кстати, сказанное выше верно и для Extigy — хоть возможность записи и определяется, качество с трудом дотягивает до отметки "номана".



В остальном, Extigy работал просто замечательно: прекрасное позиционирование звука в играх, правильная локализация DolbyDigital-дорожек при просмотре DVD (да здравствует аппаратный декодинг!), а также отличное растягивание stereo на 5.1 каналов. Также мы протестировали Extigy с помощью фирменной программы известного отечественного сайта iXBT под названием RightMark Audio Analyzer 3.4 (*http://audio.rightmark.org/rus/*). Этот бенчмарк замеряет неравномерность АЧХ, уровень шумов, интермодуляционные искажения и прочие абсолютно не интересные для наших читателей вещи. Extigy практически во всем показал себя на уровне карт Audigy, а в некоторых тестах даже выдал более качественные результаты, особенно в стандартном для обычного геймера 16бит/48кГц (АЧХ устройства очень ровная, а при работе в DolbyDigital-режиме разделение информации по каналам не покидает диапазон 57-61 дБ, что в принципе просто супер).

На слух же различий между картами мы не нашли, да и, собственно, не имели шанса — так как "уши" у нас уже не те... оборудование, в смысле. Да и вам эта разница, на самом деле, будет до одного места, ибо вряд ли в квартире обычного российского геймера найдется акустическая система ценою в несколько килограммов зеленой американской капусты.

За и против

Extigy — бесспорно, интересный во всех отношениях продукт. Более того — он уникален и на данный момент просто не имеет конкурирующих аналогов. Одна только возможность быстро отсоединить/подсоединить карту к любому компьютеру, не создавая при этом никаких программных проблем, стоит трех килограммов чистой платины (типа каламбур — *прим. ред.*). А если вспомнить про полноценный декодер Dolby Digital, некоторые функции Platinum-карт, отличный софт и пульт ДУ, то и вовсе можно запрыгать от счастья...

Но идеальных продуктов, как известно, не существует, и Extigy тут не исключение. Первое, что мешает быть Extigy идеалом геймера — это непонятный и описанный нами выше глюк с EAX. Второе — это USB-шина, через которую подключается устройство. Несмотря на то, что во время наших тестов никаких артефактов в звучании обнаружено не было, исключать вероятность их появления полностью нельзя. Суть в том, что на машинах, имеющих подключенным к USB более одного устройства (как вариант, внешний HDD-накопитель), узкий канал в 12 Мбит/с может быть полностью забит, и звук теоретически может прерываться. Кроме этого, надо помнить, что обслуживание USB операционной системой происходит полностью программно, с использованием немалых ресурсов ЦПУ, которых, как известно, никогда не хватает.

Если вы являетесь владельцем "глупой" акустической системы без встроенного декодера, то Extigy — ваш однозначный и единственный выбор. Всем остальным устройство можно рекомендовать как "внешний Audigy Platinum" всего за $140, что, на мой взгляд, звучит довольно-таки привлекательно.

P.S. Хочу напомнить нашим читателям, что в этом номере стартует конкурс, посвященный игре Heroes of Might&Magic IV. Все призы на этот эпохальный конкурс любезно предоставлены восточно-европейским представительством компании Creative Labs, и вы, уважаемые, имеете реальный шанс сэкономить себе ровно $140, так как одним из призов является герой сегодняшнего романа — SB Extigy. Как лишенный права участия автор журнала, я искренне завидую будущему счастливчику...

Наши благодарности восточно-европейскому представительству Creative Labs в Варшаве (www.europe.creative.com) за предоставленную комплектацию звуковой карты Sound Blaster Extigy. ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Лучшие протезы для квакера

Обзор игровых манипуляторов Belkin Nostromo Speedpad n50 и Belkin Nostromo GameMouse n30

Есть на свете компания Belkin. Симпатичная такая компания, специализирующаяся на производстве разного рода оригинальной периферии для ПК, ноутбуков, PDA, сотовых и Apple Macintosh. И надо сказать, что рано или поздно пути нашей "экзотической" рубрики и продукции Belkin просто обязаны были пересечься. Дело тут не только в расположении звезд или астрологическом прогнозе Глобы — просто по какому-то доброму инженерному умыслу практически вся продукция Belkin, а это добрая сотня наименований, имеет право претендовать на собственную страничку в рубрике "Экзотика". Оригинальные сетевые беспроводные адаптеры, USB 2.0/FireWire контроллеры, разного рода и степени оригинальности мышки/клавиатуры, уникальные игровые джойстики, наконец — все эти замечательные устройства присутствуют в прайс-листе компании Belkin и практически все достойны нашего пристального железячного внимания.

Конкретно сегодня речь пойдет именно о джойстиках. О двух любопытных устройствах из фирменной линейки Nostromo и еще совсем немного об одной скромной, но симпатичной мышке.

Belkin Optical™ Mouse

Внешний вид Optical Mouse нам понравился. Смотрится достаточно престижно, привлекает взгляд издалека и вызывает неподдельный интерес и приступы клептомании у коллег. По своим габаритам мышка несколько меньше и компактней, чем Microsoft IntelliMouse Optical или недавно протестированная нами DEXXA Wireless Mouse. Данный факт поначалу был воспринят нами благосклонно, однако при первой же попытке использования выяснилось, что большинству пользователей придется заново привыкать к Belkin Optical Mouse. Проблема таится в небольшой высоте манипулятора, требующей более низкой и непривычной после стандартных мышек посадки руки. Привыкание наступает только после трех дней использования.

Технические параметры устройства практически стандартны: оптический сенсор с частотой сканирования 1500 кадров/секунду, две стандартные кнопки, скроллер, две дополнительные программируемые боковые кнопки, интерфейс USB и стопроцентная совместимость со всем семейством Windows. В комплекте имеется переходник USB-to-PS/2. На мой взгляд, это очень и очень полезная фенечка и правильный шаг со стороны Belkin, так как большинство современных компьютеров имеют только два порта USB, встроенных на материнскую плату. Как следствие тотального перехода периферии на новый стандарт — пользователь часто сталкивается с ситуацией, когда все порты USB бесцеремонно заняты (джойстик и цифровая камера), и воткнуть мышу просто некуда. При этом нужно учитывать, что поход в магазин за стандартным USB-to-PS/2 может окончиться ничем, ибо не все мышки одинаково полезны и способны работать через переходник (аппаратные расширения, кривые драйвера и т.д.).



Пару слов хочется сказать про вторую боковую кнопку, расположенную с правой стороны устройства. Как и в случае с DEXXA Wireless Mouse — она абсолютно бесполезна и неудобна. Чтобы кликнуть эту во всех отношениях замечательную кнопу, не отрывая руки от манипулятора, последний приходится зажимать между большим пальцем руки и мизинцем. Как следствие — почти всегда происходит несанкционированное нажатие левой (а нам правую бы хотелось, господа дизайнеры...) боковой кнопки.

Общее впечатление, тем не менее, положительное. Неплохая и — еще раз повторимся — очень стильная оптическая мышка с универсальным переходником USB-to-PS/2. Требует некоторого времени для привыкания.

Тип устройства	Манипулятор типа "мышь"
Особенности	Оптическая, интерфейс USB
Плюсы	Современный дизайн, наличие в комплекте универсального переходника на PS/2
Минусы	Нестандартные габариты, одна из кнопок практически бесполезна
Цена	34 у.е.

Belkin Nostromo GameMouse n30

Мышеджойстик, рожденный от противоестественной групповой связи мышки, вибратора и кривого куска пластмассы. Полетом инженерной мысли был изначально предназначен для использования в современных 3D Action играх в паре с Nostromo n50 (о котором далее). Выглядит достаточно привлекательно и необычно. Строгий, но стильный черный цвет соседствует с аккуратными серебряными вставочками. Устройство несколько короче, чем стандартная мышь, однако за счет большей высоты и формы очень удобно сидит в руке. С задней стороны корпуса имеется утяжеленный пластмассовый "бампер", призванный обеспечить дополнительную устойчивость манипулятора при перемещении. Сбоку расположен еще один оригинальный дизайнерский прибамбас, не без претензии зовущий себя "боевым крылом" ("battle wing" — *англ.*). Полезность последнего мне лично кажется весьма субъективной и зависит от размера руки пользователя, так как мне, к примеру, не удалось найти никакой разницы между боковой кнопкой Microsoft IntelliMouse Optical и "крылом" Nostromo n30 даже после нескольких дней использования. С другой стороны, коллега, тестировавший устройство в мультиплеере Aliens versus Predator 2, отметил, что конструкция battle wing совсем не утомляет руку и практически исключает возможность случайного нажатия.

По существу технических характеристик, Nostromo n30 — это обычная "шариковая" мышь со специализированным дизайном и встроенным, управляемым вибромоторчиком, способным эмулировать тактильные ощущения на поверхности ладони. Для тех, кто не играет в Quake III (имеется в виду — профессионально), может показаться странным, что в такое продвинутое и достаточно дорогое устройство создатели поленились встроить оптический сенсор. Суть в том, что при игре в большинство 3D Action очень важно отслеживать быстрые и резкие движения манипулятора. Кроме того, игрок, на мгновение отрывая мышь от поверхности стола (достаточно распространенный прием), должен быть уверен, что его аватар в игре также останется без движения. По обоим этим параметрам доисторические шариковые мышки значительно выигрывают у подавляющего большинства оптических манипуляторов. Очевидно, что по тем же причинам зафиксировано колесо прокрутки (оно не нажимается).

Про "тактильные ощущения" и обратную отдачу хочется рассказать особо. Как ближайший пример и наглядную аналогию можно привести эффект "обратной отдачи" (feedback — *англ.*) в разного рода джойстиках. За счет управляемой вибрации пользователь может как бы чувствовать события, происходящие в игре. Применительно к n30 имеется в виду то, что мышь передает руке реальные физические "ощущения" (термин "тактильные" означает ощущения формы, массы, температуры), как если бы рука непосредственно участвовала в игровом действе. К примеру, в игре Unreal Tournament геймер может "на своей шкуре" ощутить вибрацию плазмагана, отдачу снайперки и мягкий шлепок пули о неосторожно выставленное заднее место (дабы прочувствовать момент, вам лучше сесть на манипулятор). Естественно, для того, чтобы все эти великолепные спецэффекты заработали, необходима поддержка со стороны разработчиков.

К примеру, совсем недавно вышел соответствующий патч для Jedi Knight II: Outcast. Проницательные разработчики успели склепать его буквально за день до начала тестирования, благодаря чему наша лаборатория смогла профессионально оценить лазерно-мечевую хватку мастера Йоды (плавали, знаем!) при просмотре второго эпизода "Звездных войн". Для справки отметим, что Nostromo n30 построен на основе технологии Touch Sense компании Immersion. В комплекте поставляется набор одноименного программного обеспечения, состоящий из драйверов, парочки тематических демонстрашек, комплекта патчей и утилиты Immersion Desktop. Последняя, что можно вывести из названия, предназначена для придания невиданной интерактивности и "ощутимой трехмерности" вашему рабочему столу. С ее помощью вы можете почувствовать неровности практически псевдотрехмерных объектов операционки. Например, при наведении на кнопку чувствуется ее рельеф, а при просмотре Интернет-странички каждая ссылка отдается в руке приятным щелчком.

В итоге Nostromo n30 понравился нам более всех остальных устройств компании Belkin. Тактильные ощущения и стильный дизайн противостоят высокой цене и таинственности "боевого крыла".

Тип устройства	Джойстик, родственный манипулятору типа "мышь"
Особенности	Обратная отдача, оригинальная реализация боковой кнопки, интерфейс USB
Плюсы	Стильный дизайн, специализация под 3D Action игры и незабываемые тактильные ощущения в компьютерных играх
Минусы	Дорого
Цена	52 у.е.

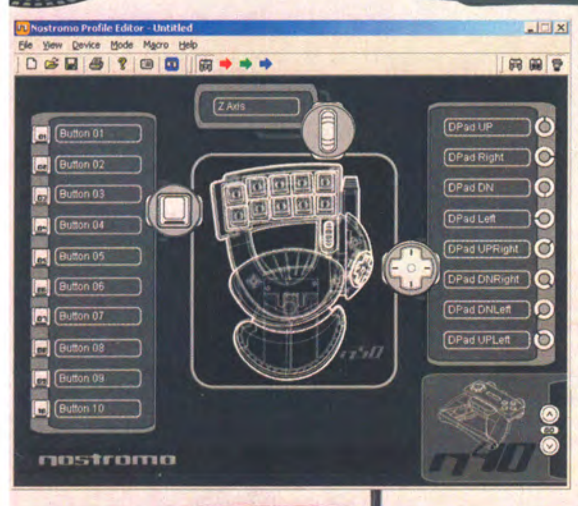
Belkin Nostromo Speedpad n50

Вероятно, одно из самых оригинальных и необычных устройств, побывавших в нашем *"Железном цехе"*. Внешне напоминает гибрид куска клавиатуры с кистевым суставом робокопа. Почти весь корпус черный, только боковая нашлепка с крестовиной-манипулятором окрашена в серебристый оттенок, да надписи на кнопках ярко-красного цвета. По задумке инженеров компании Belkin, Nostromo n50 оптимален для игр жанра 3D Action при использовании в паре с Nostromo n30 (в правой руке мышь, в левой — n50). Если в старости от постоянной работы с клавиатурой у меня начнут отваливаться конечности, то завещаю наследникам имплантировать вместо них n50...

Идейной основой устройства являются десять программируемых клавиш. Выступают в роли адаптированного клавиатурозаменителя. Вместо того, чтобы тиранить неудобной растопыркой и без того продавленный WASD на клаве, счастливый геймер отныне может использовать дружелюбный и специально для этого предназначенный Speedpad. Кнопки чуть более тугие и жесткие, чем на обычной клавиатуре. Ход четкий. Чувствуется, что для нанесения n50 хоть сколько-нибудь ощутимого урона понадобится не один мускулистый квакер (или полтора нервных журналиста). Клавиши расположены дугой, что на наш взгляд, удобней и естественней обычной клавиатуры, не учитывающей физиологические особенности руки и разную длину пальцев. Мы отметили, что после многочасовой игры в Unreal Tournament кисть устала намного меньше, чем при использовании стандартной родственницы клавы.

На первый взгляд может показаться, что для серьезной игры класса Counter-Strike кнопок маловато, однако это отнюдь не так. С помощью трех shift-клавиш количество возможных комбинаций увеличивается до 30. При этом вы можете: **а)** заставить Speedpad работать как обычную клавиатуру; **б)** назначить каждой кнопке отдельную игровую функцию; **в)** записать и привязать к кнопке некую последовательность действий (нажатий клавиш) в иг-

ре — отныне вам не надо отрабатывать головоломные комбо-удары в **Guilty Gear X** и петлю Нестерова в **Ил-2**, их запомнит и воспроизведет в нужный момент по единому нажатию ваш джойстик; г) запрограммировать устройство для работы в качестве мыши. С помощью специальной программы **Profile Editor** пользователь может настроить и сохранить для потомков свой собственный "профиль" — набор настроек для какой-нибудь конкретной игры. Чтобы облегчить жизнь начинающим, на сайте **Belkin** имеется целая библиотека готовых, отлаженных и испытанных профилей практически под все игровые хиты (кстати, пополняется за счет фанов). Другая комплектная утилита, **Loadout Manager**, поможет вам разобраться со всеми хранящимися в компьютере профилями и сообщит джойстику, какой конкретно профиль под какую игру следует загружать.



Сбоку **Nostromo Speedpad** пристроен небольшой крестовой геймпад-манипулятор. Как мы выяснили позднее (опытным путем), управлять им можно только с помощью большого пальца левой руки (другим способом просто никак). Наша тестовая лаборатория провела пробное тестирование геймпада в играх **MechWarrior 4** и **Ил-2: Штурмовик**, переназначив на него функцию поворота кабины. Получилось функционально, но чрезвычайно неудобно, так как манипулировать крестовиной одним пальцем на практике оказалось достаточно сложно. Судя по всему, данная проблема не зависит от размера руки — все тестировавшие единогласно отмечали неудобство и непослушание геймпада. Вероятно, инженеры **Belkin** где-то ошиблись при проектировании расположения и сопротивления манипулятора.

Оригинальным дополнением к функциям **Speedpad** является небольшое колесико-тротл. От привычного мышиного скроллера оно отличается тем, что не фиксирует поворот — то есть вы прокручиваете колесико, но когда отпускаете — оно вновь возвращается в исходную позицию. Как следует из названия (**throttle** — дроссель, *англ.*) такой технический изыск может быть полезен в гоночных играх вроде **Need for Speed** или **Rally Championship**.

Как итог всему сказанному, можем официально заявить, что **Belkin Speedpad Nostromo n50** — это, без сомнения, интересный и оригинальный джойстик, способный стать надежной и функциональной заменой клавиатуре. Скорее всего, своего покупателя он найдет в среде полупрофессиональных геймеров, не страдающих детским максимализмом и суеверными предрассудками. Отлично подойдет любителям клавиатуроломных файтингов и иже с ними (как пример — **Die by the Sword**).

Тип устройства	Оригинальный джойстик — неплохая замена клавиатуры
Особенности	Самое оригинальное устройство компании Belkin
Плюсы	Стильный дизайн, крепкая конструкция, удобство при использовании
Минусы	Боковая крестовина неудобна в управлении — разработчики просто не предусмотрели тот факт, что руки у людей могут быть разного размера
Цена	45 у.е.

За предоставленные на тестирование джойстики благодарим компанию ***"Веком"*** *(www.notebookshop.ru) — официального представителя и дистрибьютора продукции* ***Belkin*** *в России* ■

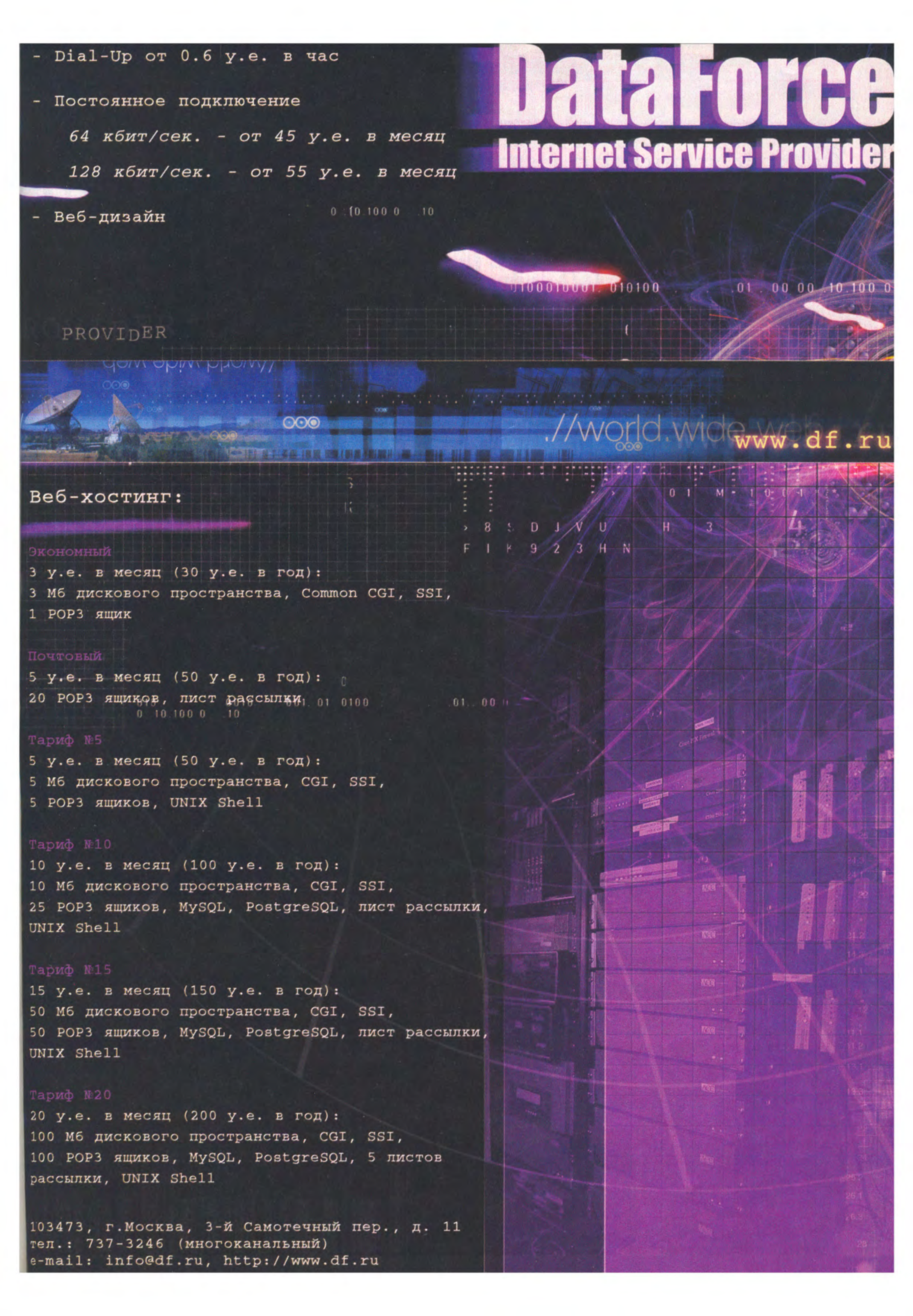
Удивить или тем более привлечь профессионального игрока в 3D Action каким-нибудь densмодным джойстиком — задача не из легких. Особенно если джойстик имеет наглость претендовать на патриархальную роль заменителя неприкосновенной клавиатуры и священной мыши. Резонанс и разброс мнений получается абсолютно непредсказуемый — от полного неприятия, недоверия и презрения до оргазмического восхищения, одобрения и приобретения. Чтобы отразить весь спектр многообразных точек зрения, мы приведем несколько высказываний — от людей известных и не очень, — маститых киберспортсменов и просто случайных посетителей форума.

"Девайсы от Belkin показали себя относительно средне. Не настолько хорошо, чтобы бежать за ними в магазин, сломя голову. Но настоящим "геймерам-гурманам" рекомендую. Получите массу новых ощущений. Правда, если вы профессионально увлекаетесь сетевыми баталиями с друзьями, лучше забудьте об этих устройствах, как о страшном сне." **Денис Марков — киберспортсмен со стажем, автор журнала "Игромания".**

"Компактный, простой в инсталляции, увеличит ваши фраги. Могу рекомендовать всем геймерам, любящим жанр FPS. Цена небольшая — намного меньше, чем на остальные игровые прибамбасы." **jimyster — случайный посетитель англоязычного форума и геймер со стажем.**

"На проходящей сейчас в Лос-Анджелесе выставке компьютерных технологий E3 прошел показательный турнир Nostromo CPL Tourney в номинациях Q3 duel и AvP2 duel. В турнире участвовали всего лишь 5 человек: Zero4, Wombat, Succubus, S0crates, Rix. Большим минусом чемпионата оказался тот факт, что все участники должны были использовать девайсы таких фирм как Belkin и Nostromo." **daniil — автор новости на тематическом киберспортивном сайте www.e-sport.ru.**

"Супер-пупер девайс! Купил себе Nostromo n30, поиграл и тихо прусь под себя! Лучшее устройство для игры в Quake III и AvP2, что только можно изобрести! Всем рекомендую." **Boomer-sun — профессиональный игрок в Aliens versus Predator 2, по его же словам — лучший в своем городе, просто посетитель форума.**



- Dial-Up от 0.6 у.е. в час
- Постоянное подключение
64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц
128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц
- Веб-дизайн
DataForce
Internet Service Provider
PROVIDER
.//world.wide.web
www.df.ru
Веб-хостинг:
Экономный
3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):
3 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI,
1 POP3 ящик
Почтовый
5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):
20 POP3 ящиков, лист рассылки
Тариф №5
5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):
5 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
5 POP3 ящиков, UNIX Shell
Тариф №10
10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):
10 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
25 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell
Тариф №15
15 у.е. в месяц (150 у.е. в год):
50 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
50 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell
Тариф №20
20 у.е. в месяц (200 у.е. в год):
100 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
100 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов
рассылки, UNIX Shell
103473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11
тел.: 737-3246 (многоканальный)
e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru



Дядя Федор
fedor@igromania.ru

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Компьютерное лето в самом разгаре. Улетают на север цены, скачут по прайсам ошалевшие от жары процессоры, и, несмотря ни на что, продолжается диалог между вспотевшим покупателем и сопревшим продавцом. Рубрика *"**Разумный компьютер**"* меж тем находит время, чтобы рассказать вам о новостях и событиях московского компьютерного рынка, а также, как всегда, предложить несколько актуальных конфигураций системных блоков под общим (только что мною придуманным) названием "Лето 2002".

Новость номер один — опять подешевела память. На этот раз падение цен затронуло DDR266 модули. Вдобавок к этому бесспорно приятному событию в Москву пришла партия. Замечательная партия NONAME модулей 128 Мб DDR266 по цене менее 20 баксов. Подобного демпинга на моей памяти еще не было. Фактически мы с вами, уважаемые читатели, присутствуем при историческом событии, о котором впоследствии можно будет поведать внукам и правнукам. Мол, "ты видел, чтобы я когда-нибудь наш SDRAM какой-нибудь гадостью обзывал? А я обзывал!". Фанфары и приз в студию — ибо в кои-то веки модерновый DDR сравнялся в цене с пенсионером SDRAM. Свершилось! Отныне и с этого момента платформа PC133 начинает медленно, но верно отдаляться в прошлое. Вместе с ней приступает к упаковке чемоданов архитектура Socket 370 и целый ряд "не-DDR" чипсетов, одним из которых является ветеран категории "Дешево и сердито — меньше 500$" набор VIA KT133. В этом свете хочу провести маленький опрос среди уважаемых читателей: как по вашему высокопрофессиональному мнению, стоит ли и далее нам сохранять верность SDRAM в дешевых конфигурациях, или же ну его, родимого, на пенсию? Пишите на *fedor@igromania.ru*.

Далее, из менее заметных событий можно отметить небольшую уценку IDE хардов и торжественное появление в московских прайс-листах папского кулера Thermaltake Volcano 7+. Последний мы попытаемся непременно оттестировать в ближайших выпусках рубрики *"**Разгон**"*, а динамику цен на HDD хорошо видно по изменениям в категории "Смерть тормозам — менее 1000$", где у нас дебютирует 40-гигабайтный жесткий диск компании IBM с лаконичным названием IC35L040AVVN07-0.

Нам продолжают писать и присылать конструктивные предложения по улучшению и раскраске рубрики *"**Разумный компьютер**"*. К примеру, хотелось бы отметить творчество товарища Acidman (*acidman-posse@nm.ru*), проницательно указавшего нам на деятельность компании Microtech, производящей отличные и недорогие компьютерные корпуса серии Marathon (и не только). В отличие от конкурентов, Microtech имеет производственные мощности на территории России, за счет чего значительно уменьшается себестоимость ее корпусов (снимаются затраты на доставку и таможенные налоги). За сумму порядка 25 зеленых пользователь получает фирменное качество, оригинальную конструкцию (к примеру, в моделях Marathon MI-160 блок питания расположен на поворотном кронштейне, за счет чего значительно облегчается доступ к материнской плате), мощный БП на 250 Вт (поддерживается "хвостик" для P4) и современный стильный дизайн. Единственным замеченным мною минусом является непрофессионально тонкое железо серии Marathon — всего 0,6 мм. Не хуже, чем у многих, но все же не дотягивает до эталонного 1 мм.

Обращу внимание пользователей на то, что в Москве появился практически полный спектр системных плат компании DFI. Отличные и удивительно дешевые материнки, сравнимые по качеству с уважаемым нами JetWay. Думается мне, новый фаворит способен со временем потеснить таких любимцев публики, как MSI, Gateway и Chaintech.

Теперь немного о категории "дешевле некуда". На этот раз мы решили приурочить ее к выходу нового и чрезвычайно любопытного процессора Celeron на ядре Willamette-128. В паре с ним выступает чипсет i845G, подробнее о котором вы можете прочесть в этом номере в статье *"**Семейка Интел**"*. Если кратко — то всего за 101 у.е. мы имеем встроенную графику класса GeForce2 MX200, интерфейс USB 2.0, 10/100 Base-T Ethernet сетевой адаптер и шестиканальный звук AC'97. Вся конфигурация уместилась в сумму 475 долларов, с чем мы себя и поздравляем. На наш взгляд — это своеобразный рекорд для компьютера на базе Pentium 4 (хоть он и Celeron). Покупать такую конфигурацию стоит с заделом на будущий апгрейд видеокарты (на первое время вполне хватит встроенного Intel Extreme Graphics) и приобретение дополнительного жесткого диска. ■

Минимальная конфигурация

Категория дешевле некуда



На процессоре Intel Celeron 1700 Мгц

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI NB30-EL (Socket 478, i845G, 2*DDR, AGP, VGA, Sound, LAN, ATA100, mATX)	101
Процессор: Intel Celeron 1700 (Socket 478, 128k)	93
Вентилятор: NW1B+.Ball (Socket 478, подшипник)	6,5
ОЗУ: NONAME DDR 128 Mb (PC-2100, 133MHz/266Mbps)	20
ПЗУ: 10, 2 Gb Samsung SV1021H (UDMA100, 5400 rpm)	57
Видеоплата: встроенная	---
Дисковод 1: CD-ROM 48x Samsung	24
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	24
Монитор: Scott 570 (15", 0.28 1280x1024@60Hz, OSD, TCO'95)	130
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	1,74
Колонки: Dialog M-691bc 120W	5
Итого:	**475,74**

"Дешево и сердито" Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI AK75-EC (Socket A, VIA KT133A, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	65
Процессор: AMD DURON 1000MHz (200 MHz, Socket A)	44
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	21
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	79
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	37
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500 OEM	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	24
Итого:	315,55

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI CS62-TC (Socket 370, i815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	65
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box)	64
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	21
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	79
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	37
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500 OEM	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	24
Итого:	332

"Смерть тормозам..." Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: JetWay V333DA (Socket A, VIA KT333, ATA100, AGP, Audio, ATX)	78
Процессор: AMD Athlon XP 1600+ (266 MHz, Socket A, 1400MHz)	87
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	10
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	60
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVER07-0 (ATA100, 7200rpm)	90
Видеоплата: 64Mb AGP GeForce3 Ti200	90
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	51
Итого:	542

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Soltek SL-85DRV3 (Socket478, VIA P4X266A, DDR, ATA133, AGP, Sound, ATX)	96
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	119
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	8
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	60
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVER07-0 (ATA100, 7200rpm)	90
Видеоплата: 64Mb AGP GeForce3 Ti200	90
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	51
Итого:	590

"Тебя я видел во сне..." Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Abit MAX AT7 (Socket 462, VIA KT333, DDR, RAID, ATA133, AGP, LAN, Sound, ATX)	170
Процессор: AMD ATHLON XP 2100+ (266MHz, Socket A)	226
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	30
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	124
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	182
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD (DDR, DVI, TV-out, RETAIL)	418
Дисковод 1: CD-RW(32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	447
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W	108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	222
Итого:	1936

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Intel D-850EMV2L (Socket 478, i850e, RIMM, AGP, Sound, LAN, ATX)	154
Процессор: Pentium-4 2400E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478)	389
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	30
ОЗУ: SAMSUNG RIMM 512Mb RDRAM (PC800, 400Mhz)	233
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	182
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD (DDR, DVI, TV-out, RETAIL)	418
Дисковод 1: CD-RW(32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	447
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W	108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	222
Итого:	2192

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ



*24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу **hot-line@igromania.ru** или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего наилюбимейшего журнала **www.igromania.ru** Также хочу напомнить, что по адресу **razgon-faq@igromania.ru** открылась и успешно функционирует уже некоторое время наша "Разгоряченная линия", посвященная исключительно вопросам разгона. Велком!*

У меня катастрофа вселенского масштаба! Нужна срочная помощь! Запустил свой любимый The Bat!, а там (о ужас!) все аккаунты свернуты. Разворачиваю их — а папок аккаунтов и нет. Все три тысячи писем, которые мне прислали за два с половиной года (там была очень ценная и важная корреспонденция) просто исчезли. Я в отчаянии. Неужели нельзя восстановить эти письма? Они мне очень нужны!

Не волнуйся, вполне реально не только восстановить все письма, но и заставить программу работать правильно. Этот глюк очень часто происходит оттого, что The Bat! аварийно завершает работу, когда сбрасывает письма в базу данных (то есть непосредственно работает с файлами). Все твои письма никуда не делись — они остались лежать в папках аккаунта в заархивированном и зашифрованном виде. Но информация о них записалась неверно.

Чтобы победить это дело, иди в папку, куда ты установил почтовую крысу, и открой там подпапку Mail. Увидишь целый ряд подкаталогов с именами, соответствующими твоим аккаунтам. Заходи в каждую из них и удаляй файл с именем Account.flx. После этого запускай The Bat!. Вах-вах-вах, сим-салабим-ахалай-махалай, трах-тибидох-тибидох, трах. Теперь все должно работать почти так же, как и до коллапса, с одним маленьким исключением, ибо из мертвых восстали только стандартные папки Inbox, Outbox, Sent и Trash. Все рукотворные пользовательские папки исчезли. Но огорчаться не следует — по крайней мере, сразу. Иди опять в папки аккаунтов. Запоминай имена всех пользовательских папок, заходи в программу и в соответствующих аккаунтах создавай виртуальные папки **с этими именами**. По каждой папке The Bat! сообщит, что такая уже вроде бы существует, и предложит два варианта — очистить старую папку или добавить ее содержимое к новой. Естественно, добавляй ее содержимое к новой. В итоге получишь родимый The Bat! в первозданном (то бишь в доглючном) виде. Все твои письма восстановлены до следующего сбоя.

Могу ли я повредить элементы рабочего стола, протирая его влажной губкой с усилием в 400Н? Ответьте мне, пожалуйста, иначе мой Active Desktop скоро превратится в нечто от бабушки Крупской.

Не вопрос. С таким гигантским усилием ты не только повредишь рабочий стол, но и протрешь дырку аж до святая святых Експлорера — Панели управления. Если это случилось — срочно вези Панель управления в мастерскую. Скажи, чтобы они заменили все лампочки и повернули все гаечки на дефолт. Если у них нет подходящих лампочек, придется тебе пожертвовать своим родимым. Свинчивай лампочки отовсюду, где только найдешь — с монитора, с колонок, с системного блока, с принтера и в подъезде. Потом собирай все это богатство в узелок и неси в родную мастерскую.

Дырку в рабочем столе можно зашить стабилизирующими нитями из апертурных решеток мониторов. Для полной реабилитации тебе потребуется шесть новых мониторов. Вскрой их кинескопы и вырви оттуда с корнем стабилизирующие нити. Потом зашей ими эту ужасную дыру. Чтобы не было видно швов, замажь их чем-нибудь подходящим из Paint'а.

И на будущее запомни: если захочешь протереть элементы рабочего стола, используй более мягкие и нежные средства, например, пемзу. Бабушка Крупской будет довольна.

У меня проблема с загрузкой компьютера, а именно: при загрузке он пишет мне следующее: "if the problem persist, contact your program vendor". Дальше ничего не происходит, при перезагрузке появляется окно, выбираю Normal mode, и на черном фоне он пишет: "Your program caused a divide overlow error". Что делать?

Скорее всего, ошибку вызывает какой-то шибко умный драйвер, который ты невзначай установил. Кстати, ты мог и не догадываться о факте его установки. Например, драйвер мог самоустановиться в качестве неприятного довеска к недавно скачанной утилите или компьютерной игрушке. Сейчас выяснять причины немного поздновато, поэтому возьмем за аксиому утверждение о срочной необходимости изгнания засланного казачка из системы.

Для этого в очередной раз перезагрузись. В появившемся меню выбирай не Normal mode, как ты делал до этого, а Safe mode. Этим самым ты войдешь в сильно кастрированный, но, тем не менее, работоспособный режим работы форточек. Он предназначен для исправления разного рода глюков и багов. Даже при очень тяжелых сбоях системы операционка по определению должна функционировать в Safe mode. Кстати, в этом режиме могут не работать съемные дисководы и CD-ROM. Если они тебе зачем-то нужны, то при перезагрузке держи нажатой клавишу Shift.

Далее в меню Пуск выбирай пункт "Выполнить...". Вводи "msconfig" и дави на Enter. Запустится программа тонкой настройки системы. В появившемся окне на первой вкладке выбери "Выборочный запуск" (Selective Startup). Далее внимательно погляди на остальные закладки. Они озаглавлены как config.sys, autoexec.bat, system.ini, win.ini и "Автозагрузка" (Startup). Внутри каждой закладки можно найти содержимое соответствующих настроечных файлов Windows. Напротив каждой строки стоит галочка. Если ее снять, указанная строка при загрузке форточек выполняться не будет. Какая-то из них запускает нерадивый драйвер. Если ты не знаешь точно, какая, будем действовать методом научного тыка. Сними галочки абсолютно со всех строчек. Перезагрузись. Скорее всего, форточки загрузятся без проблем. Теперь перезагружайся и поочередно включай каждую строчку. Если после включения какой-то строчки форточки начнут глючить — значит, вот он, наш паразит! Сними с этой строчки галочку и не выставляй ее никогда! Остальные можешь включить.

На днях просканировал свой винт Антивирусом Касперского (AVP). И удивился, с какой легкостью он "взломал" архивы с ресурсами некоторых игр. Вирусов он там все равно не нашел, вот я и подумал, чего добру пропадать! Нельзя ли как-нибудь "приручить" архивный движок AVP, чтобы можно было распаковывать архивы практически любых форматов?

В принципе, твоя идея очень хорошая. Но не совсем в том смысле, о котором ты думаешь. Сделать из AVP универсальную "открывашку" у тебя не получится. Он вскрывает только самые распространенные архивы. И отнюдь не игровые. Ведь не будут же создатели AVP закладывать в него алгоритмы вскрытия архивов специальных форматов! Это просто бессмысленно, так как если формат узкоспециальный, зачем писать для него вирус? Он (в смысле вирус, а не формат) просто не сможет распространиться достаточно широко и нанести ощутимый вред.

Из всего вышесказанного можно сделать единственный вывод: те игровые архивы, которые вскрывал AVP, являются не узкоспециальными, а самыми что ни на есть массовыми, например, zip, rar, arj, lzh и так далее. Просто разработчики игры переименовали расширение архива в неудобоваримое, чтобы мы не догадались, кто в теремочке живет. Соответственно, если переименовать расширение архива, то его теоретически можно будет прочитать стандартными утилитами, такими как WinZip или WinRar. А AVP в таком случае будет выступать как универсальный детектор доступности формата. По его записям можно легко определить, к какому типу относится игровой архив и чем его можно вскрыть.

У меня такая ситуация: дома стоит слабый комп — второй "пень" 233, TNT2-32mb и 64 SDRAM. Будет какой-нибудь эффект в производительности, если память, стоящую у меня, заменить на 64 RIMM?

То, что эффект будет непременно — я гарантирую. Если тебе удастся впихнуть в DIMM слот RIMM модуль (нажимать до характерного хруста и появления пластмассовой крошки на поверхности платы), то компьютер очень эффектно и красиво не заработает. Хотя бы потому, что твоя материнка, скорее всего, основана на чипсете Intel 440LX/BX/EX и просто не умеет работать с памятью RAMBUS. Однако существует маленький и практически неразличимый в массе разнообразных "но" шансик. Может статься так, что ты являешься не просто компьютерным пользователем, но хранителем древнего артефакта — владельцем раритетной материнской платы на чипсете Intel i820. В незапамятные времена этот набор микросхем умел работать с RIMM и — при некоторой доработке — с DIMM модулями. Некоторые особо талантливые производители штамповали коллекционные (ныне) экземпляры материнских плат со специальной микросхемой моста, имеющие сразу два разъема памяти — под RAMBUS и SDRAM. Определить принадлежность своей платы ты можешь с помощью мануала или посетив сайт производителя системной платы.

Переходя непосредственно к вопросу, могу официально заявить следующее: при установке памяти 64 Мб RAMBUS вместо 64 SDRAM прирост производительности непременно случится. Но ты его вряд ли заметишь, так как в силу определенных архитектурных особенностей чипсета i820 (мы исходим из того, что в другую плату ты просто не впихнешь RIMM модуль) эффект от большей пропускной способности RAMBUS заметен лишь в избранных специфических программах. Таких как Autodesk 3D Studio или AutoCAD. В играх или офисном софте прироста не будет...

Совсем недавно из моих колонок стал доноситься какой-то искаженный звук. То есть скорость воспроизведения как-то увеличилась, и звук стал писклявым. В чем тут дело: в колонках или в настройках — и как это исправить?

Ни в том и ни в другом. Если звук стал писклявым везде, то есть и в играх, и в фильмах, и просто при воспроизведении, то явно полетели дрова для звуковой карты. В этом случае рекомендую ставить не старые драйвера с диска, а новые, обновленные из интернета. Если звук ускоряется только в фильмах, виноват кодек. Обнови все свои кодеки и медиаплееры. Вообще, в подобных случаях бесполезно искать причинно-следственную связь. Я сталкивался с компьютерами, где звук искажался только потому, что на материнской плате стоял чипсет от VIA. В этом случае спасала установка дополнительного драйвера VIA 4-in-1.

Я заместил жизненно важные файлы при копировании, то есть нажал "Да", когда комп меня спросил: "Папка XXX уже содержит файл YYY. Заменить?". Можно как-нибудь восстановить эти файлы?

Можно, но не всегда. Если это произошло недавно, а свободного места на диске много — то надежда все еще есть. Дело в том, что замещенные файлы на самом деле физически не замещаются. Новый файл помещается в другое свободное место на диске, а ссылка в FAT (таблице размещения файлов) переносится на него. Твой прежний файл остается жить. Но он помечается как ненужный, и если дисковой операционке не хватит в определенный момент времени реально свободного места на диске, она без всяких зазрений совести затрет твой прежний файл. На этот раз уже физически. Так что все удаленные и замещенные файлы до поры до времени существуют. Восстановить из небытия ты их можешь либо банальным досовским undelete, либо любой другой подобной прогой, коих в последнее время развелось немеряно. Самая первая, приходящая на ум, — Norton Unerase и Easy Recovery.

А вы знаете, что...

- ...если дважды кликнуть на любой категории в главном меню, то она раскроется в отдельном окне, как папка.
- ...если в реестре в ключе HKEY_USERS\.DEFAULT\Control Panel\Desktop\Window Metrics установить параметр "IconTitleWrap"="0", то длинные имена файлов в **Проводнике** и других окнах будут отображаться полностью. Вообще, в этом же ключе есть много интересных параметров, отвечающих за метрику окон.
- ...ошибки в оперативной памяти бывают не только из-за ее неисправности, но и просто так. Все дело в космических лучах, которые могут произвольно переключать интегральные транзисторы. Так что глюки компьютеров бывают не только из-за криворукости Билли, но и из-за более стихийных причин.
- ...на большинстве материнских плат устанавливаются короткие коричневые слоты AMR или CNR. Они предназначены для специальных карт-расширений, которые могут эмулировать функции модема или звуковой карты. В этом своем качестве они оба практически бесполезны.
- ...интегрированные звуковые карты не всегда заслуживают презрения и порой могут обеспечивать хорошее качество звука и неплохое 3D окружение. Речь идет, конечно, не об ущербном AC'97, а о более продвинутых чипах, например, C-Media, которые могут обеспечивать даже шестиканальный звук. Как вариант, можно также привести линейку новых чипсетов от Intel — i845G/i845E/i850E, чей встроенный звук соответствует стандарту DD 5.1.

Мой компьютер перестал реагировать на мышку и клавиатуру. Я возюкаю мышкой, а курсора даже нет на экране. И ни одна кнопка не срабатывает. Хотя в БИОС клава работает, и я ее проверил у друга. Это случилось после того, как я удалил программу, которая была в комплекте с моей новой клавиатурой. Что мне делать? Переустанавливать операционку очень не хочется... У меня Windows 2000 eng, а мыша и тетя клава — PS/2.

Забавная и несколько парадоксальная ситуация. Так и хочется начать со слов "зайди в панель управления и запусти там...". А потом весело рассмеяться и ткнуть обладателя неуправляемого компьютера в пузо, — мол, как я тебя, горемычного, подколол...

Причина катаклизма видится мне достаточно ясно. Скорее всего, твоя новая клава собиралась под развеселые китайские песни в какой-нибудь маленькой и насквозь бамбуковой хижине, а узкоглазый инженер, компилирующий утилиту инсталляции, тоскливо думал: "сибко кусать хоца... риса и лапси бисого пиготовления". Ты, уважаемый, пал жертвой своеобразного китайского теракта — программной ошибки, унесшей вместе с собой не только исполняемые файлы безызвестной проги (скорее всего, это была утилита поддержки расширенного набора клавиш), но и собственно драйвер мыши. В Windows 2000 за клавиатуру и мышку отвечает один и тот же драйвер контроллера PS/2, и именно поэтому твоя любимая "тетя клава" перестала реагировать на нажатия, и сколько бы ты по ней не "возюкал" мышкой — ничего не получится.

Навскидку я вижу один-единственный и практически безболезненный метод решения. Тебе понадобится либо мышка, либо клава с интерфейсом USB. Так как в Windows 2000 уже имеется драйвер для стандартного USB-устройства, то все, что ты теряешь — это пара кластеров на жестком диске. Так как ни клава, ни мышь сразу не зафурычат, то после подключения тебе придется перезагрузиться. Сделать это рискованное действие в отсутствие стандартных органов управления можно только одним способом — кнопочкой reset. Надеюсь, что твоя файловая система находится в хорошей форме и после перезагрузки потерянных кластеров будет действительно только "парочка".

Как только ты почувствуешь, что власть над компьютером вновь возвращается в твои руки и курсор более не претендует на суверенитет (предполагается, что ты раздобыл именно USB-мышу), немедля отправляйся в Control Panel, там отыщи Keyboard, в ней — закладку Hardware. Щелкни на кнопочку Properties, потом на закладку Driver, затем на кнопу Update Driver. Далее следуй инструкциям на экране, как если бы ты устанавливал самый обычный драйвер для какого-нибудь отдельно взятого обычного устройства. Система самостоятельно обнаружит новый драйвер в своем теле, спросит, "уверены ли вы в своих действиях, так как данный драйвер используется не только для клавы, но и для мауса", и после перезагрузки вновь станет лояльной и управляемой.

Алексей Макаренков (MakarenkOFF@igromania.ru)

INTERNET
СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Червь по имени Масяня



Продолжает расти популярность распространяемого через Интернет flash-мультфильма **"Масяня"**. Сервер разработчиков (а теперь над movie трудится уже не один **Олег Куваев**, а несколько человек) трещит от нагрузок. Офисные работники забыли про тетрисы и пакманов... Все качают "Масяню".

Естественно, хакеры не могли не воспользоваться таким случаем. Если где-то есть сыр без мышеловки, то достаточно сэмулировать этот сыр, запрятав его в недра ловчего механизма. Что и было с успехом сделано. По Сети сейчас свободно разгуливают сразу несколько версий вируса **Masana**. Написанный на Delphi вирь имеет весьма "солидные" размеры — порядка 150 килобайт, но жителями Сети он с легкостью принимается за очередную серию "Масяни". Наивные секретари и секретарши, получив письмо с пометкой "новая Масяня про Путина", с радостью распаковывают архив, запускают exe-файл... дальше — понятно.

Большинство версий червя-"Масяни" достаточно безобидны, так как содержат ошибку в коде. Другие способны проявлять себя только атаками на сайт ***www.kavkaz.org*** — похоже, авторы этой версии были убежденными националистами по отношению к "лицам кавказской национальности". Но есть версии вируса, которые работают, как и подобает настоящему червю, — повреждают файлы и очень быстро распространяются через Сеть.

Так что будьте бдительны. И не забывайте постоянно обновлять базы своих антивирусов, большинство из которых уже умеют обнаруживать и обезвреживать коварную Масяню.

Melissa за решеткой

Около года назад на страницах "**Новостей Интернета**" мы писали о том, что автор одного из самых распространенных сейчас в Сети вирусов — **Melissa** — был арестован в Нью-Джерси (США), и что суд над ним не заставит себя ждать. Если учесть, что подобное дело для американского суда — новинка, то год ожидания — не так уж и много.

Слушание дела состоялось в конце мая сего года... Согласно решению суда штата, товарищ Смит был приговорен к десяти (!) годам лишения свободы. Так бы и сидеть горе-вирусописателю за решеткой десяток лет подряд, если бы не состоявшееся чуть раньше заседание федерального суда по этому же делу. На федеральном слушании Смит был приговорен только к двадцати месяцам исправительных работ. А по закону, действующему на всей территории США, суд штата не может назначить подсудимому срок больший, чем суд федеральный. Осудить на большее число лет заключения — может, а вот заставить отбывать — никак.

Так что Смит довольно легко отделался. Полтора года исправительных работ на благо общественности — это не так уж и много... Особенно если учесть, что финансовый ущерб, который Melissa нанес за время своего существования (и продолжает, кстати, наносить), составил ни много ни мало — полтора миллиарда долларов.

Вирус-мутант

Продолжается эпопея с одним из самых распространенных сейчас на территории Сети вирусов — **I-Worm.Klez**. Напомним, что Klez — это малоопасный Интернет-червь, который, попав на вашу машину, начинает активно распространяться через почтовый клиент, отправляя себя всем адресатам, занесенным в вашу почтовую базу. Сам по себе вирус никакого вреда вашему компьютеру нанести не может, но доставляет немало проблем компаниям со значительным дневным почтовым трафиком. Больше половины писем, отправленных за день с компьютера, могут быть сгенерированы I-Worm.Klez.

До поры до времени ситуация обстояла именно так, как описано выше. Но в начале июля все в корне изменилось. Klez подцепил заразу! В Сеть была запущена новая версия вируса **Win95.CIH (Chernobyl)**, способная заражать Klez и распространяться уже вместе с ним. Думаем, что "Чернобыль" в представлении не нуждается, ведь именно этому вирю весь Интернет обязан трагедией, имевшей место быть 26 апреля 1999 года, когда тысячи машин по всему миру были выведены из строя.

Тогда эпидемию "Чиха" удалось остановить — вирус не обладал такой уж феноменальной способностью скрываться на винчестерах и не умел в кратчайшие сроки распространяться через Сеть. Но теперь... Когда два вируса, один из которых умеет незаметно расползаться по всему Интернету, а другой — убивать железо, слились в одно целое... Специалисты пророчат начало атаки CIH на 2 августа 2002 года. Советуем всем до этого момента использовать все методы для обнаружения злобного "червя-чернобыльца" на своем компьютере. А то придется бежать в магазин за новой материнской платой.

Миллионная армия онлайна

С ростом популярности онлайновых игр продолжает развиваться и технология систем для игры через Сеть. Основная проблема любой онлайновой игры до недавнего времени состояла в ограничении числа пользователей, которые одновременно находятся на сервере. Но на данный момент планка в две-три тысячи человек — цифра, которой еще год назад не мог похвастаться ни один сервер — уже легко берется Интернет-игроками, которые хотят, чтобы в мире их любимой игры (будь то **Ultima Online**, **Everquest** или **Redmoon**) одновременно присутствовали десятки тысяч игроков.

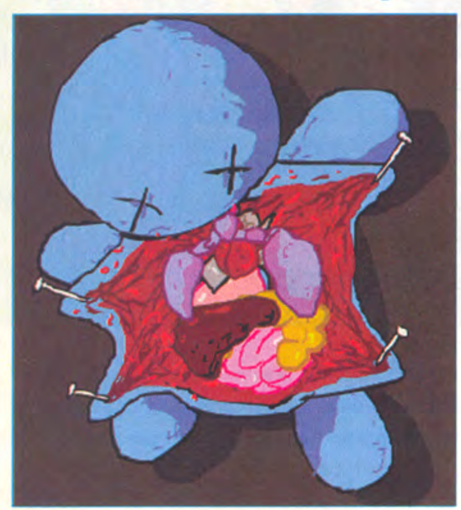
Решить проблему перенаселения виртуальных миров взялась компания **Butterfly**, создавшая новую систему обработки данных игровыми серверами. При содействии специалистов из **IBM** Butterfly разработали поддержку для серверов с системой искусственного интеллекта, которая умеет подключать к серверу новые ресурсы в зависимости от того, какое количество народа в данный момент находится в игре. Причем для этого не придется останавливать игру.

Так что теперь проблема решается просто. Любая игровая компания создает несколько серверов для игры, обрабатывающих территорию одного игрового мира. Как только один из серверов окажется переполнен, будет подключена часть мощностей с соседнего сервака... И так далее, до полного востребования мощностей системы. Таким образом можно создавать Интернет-миры, в которых смогут играть одновременно более миллиона игроков.

Кстати, система изначально разрабатывалась с расчетом на возможность подключения к одной и той же игре с различных платформ. Так что, если какой-нибудь рыцарь в новой онлайно-

вой игре попросит вас атаковать не так быстро, а то у него геймпад заедает, — не удивляйтесь...

Сам себе инквизитор



Интернет пока не научился дарить жизнь, если не считать за таковое трансляцию родов через онлайн... А вот отнимать жизнь уже умеет. Вспомнить хотя бы историю с самоубийством леди-волонтера из **Everquest**. Но оказывается, что самоубийств "из-за Сети" происходит существенно больше. Немецкие психиатры провели независимое расследование и выяснили, что ежегодно после серфа по Интернету прощаются с жизнью около 5-8 пользователей. Основная причина — наличие сайтов-чатов для потенциальных самоубийц. Будущий суицидничек заходит на такой сайт, там его накручивают по полной, объясняя, что, как и в какой дозе принять, чтобы уже не проснуться на следующее утро, или с какой стороны веревку мылом намылить, чтобы разрыв сонной артерии пришелся точно на синокаротидную зону... Наслушаешься такого, и айда с песнями на тот свет.

В Германии с пропагандистами самоубийств сейчас развернулась целая виртуальная война. По всему немецкому сектору Интернета действуют специальные форумы психиатрической поддержки для посетивших суицид-конференции. А специальная группа врачей постоянно серфит по чатам, где могут появляться желающие расстаться с жизнью, и стараются вовремя "наладить контакт с потенциальной жертвой собственной ипохондрии". По словам психиатров, уже были случаи, когда из-за опасений за жизнь участников чата им срочно приходилось связываться с провайдером, получать IP-адрес пользователя, запрашивать его адрес и высылать на дом отряд полиции...

Но это все немцы. А нашим с вами соотечественникам от Сети нужны в основном XXX-сайты да ссылки с "дровами". Так что за сохранность нации в Сети можно пока не волноваться.

Друг тебе судья

"Мать и отец тайком собирали хронику супротив тиранства,

Сын — семиклассник — знал, ибо рос внимательным, только плохо рос,

Так что, стесняясь, ростом пока тянул сантиметров на полтораста,

Не доносил, потом до ста девяноста вымахал и донес...

Чем время нравственнее пространства — вопрос?!"

(с) Михаил Щербаков

Практически в любом правовом государстве в законодательстве в том или ином виде присутствует пропаганда доноса на ближнего своего. Дело Павлика Морозова процветает. Ну а чтобы подавить нравственность, используется специальный кляп для совести — материальная поддержка. В России существует несколько указов, согласно которым человек, донесший на коллегу, уклоняющегося от уплаты налогов, получает некоторый процент от взимаемого с товарища штрафа. Еще более выгодно донести на организацию, которая так или иначе обделяет выплатой налогов государственную казну. Процент останется тем же, но конечная сумма выплат совести существенно возрастет. Главное, если доносишь на своих, не послать сообщение со своего почтового адреса, а то еще пронюхают, где шпион притаился...

stop.piracy

С компании | О сайте | microsoft.com Home

Microsoft

Microsoft Россия | Продукты | Решения | Купить | Поддержка | Download | Обучение

Куда и как сообщать о компьютерных пиратах
Сбор информации о пиратстве
Вопросы и ответы
Как сообщить о предполагаемой пиратской деятельности
Сообщение о незаконном копировании ПО конечными пользователями
Сообщение о пиратской деятельности продавцов ПО
Сообщение об Интернет-пиратстве

Куда и как сообщать о компьютерных пиратах

Установить подлинность конкретного программного продукта, получить ответы на вопросы о компьютерном пиратстве или сообщить о своих подозрениях о пиратской деятельности того или иного продавца ПО или организации-пользователя можно по электронной почте (Russia@microsoft.com), с помощью публикуемых Microsoft специальных Интернет-форм или по телефону Инфоцентра Microsoft в Москве (095) 916-71-71.

Перейти к этим коммуникационным каналам можно по ссылкам, расположенным по левому краю страницы.

Компания **Microsoft**, будучи не лыком шита, тоже решила воскресить товарища Морозова в каждом добропорядочном пользователе ПО. На официальном сайте компании — ***www.microsoft.ru*** — появился новый раздел, напрямую связанный с борьбой с флибустьерами компьютерного мира. По приведенным на сайте телефонам всегда можно позвонить в "службу поддержки нравственности" и сделать сообщение по каким-нибудь из трех возможных тем: "Интернет в пиратстве", "Незаконное копирование ПО конечным пользователем" или "Пиратская деятельность продавцов ПО". Все строго анонимно. Так что, если подозреваете своего соседа тов. Василия Петровича Пупкина в торговле с лотка нелицензионными программами, — у вас есть телефон!

Одного в Microsoft не продумали. В качестве компенсации морального ущерба "доносчику" предлагается всего лишь пространное объяснение, что-де пиратство — зло. К означенному тексту прилагается подробная инструкция, как отличить коварного правонарушителя от добропорядочного гражданина. Подкреплять же молчание совести долларом никто не собирается...

XXX теряет популярность



Согласно независимому исследованию, проведенному группой ученых факультета информационных технологий университета штата Пенсильвания, популярность сетевого порно неумолимо падает. Если еще пару лет назад десятку самых посещаемых сайтов Интернета возглавляли именно странички XXX-направленности, то сейчас порносайты вообще не входят в Top 10. Куда более популярными среди пользователей Сети стали сайты, так или иначе связанные с бизнесом и туризмом. Особым вниманием пользуются порталы, через которые можно заказать билеты на авиа- и наземный транспорт — именно они и возглавляют рейтинг.

Впрочем, до краха Интернет-порноиндустрии еще далеко. По мнению ученой оппозиции, подобные результаты — не что иное, как огрех системы учета. Ведь популярность сайтов оценивалась по количеству заходов на странички с различных поисковых порталов, а XXX-ресурсы в последние годы все активнее раскручиваются через почтовый спам, так что пользователю не требуется заходить на поисковик.

Будем надеяться, что секс-ресурсы действительно не лишатся внимания пользователей, и сексуальность человечества в целом останется на приемлемом для продолжения рода уровне. ■



Александр Шалимов (result@cityline.ru)

Время 4X

Настало время 4X... Некоторые спросят: "О чем это?". Но не думайте, я вовсе не приверженец Сатаны (напомню, оные утверждают, что наступит скоро **время Х**), спешу пояснить. Речь пойдет о **Real4X**. Это онлайновая многопользовательская космическая стратегия в реальном масштабе времени. А под таинственными **4Х** скрываются **eXistence**, **eXploration**, **eXpansion**, **eXchange**. (Существование, Исследование, Завоевание, Обмен). Понятия, под эгидой которых проходит вся игра.

То, чем является **Real4X**, пожалуй, не стоит называть оригинальным, но завлекающим... Вне всяческих сомнений. Игра, идейно схожая с **Master of Orion**, **Mankind** и **STARS!** (последняя вдохновила авторов на создание Real4X), разбавленная собственными решениями разработчиков из **NgSoftware**.

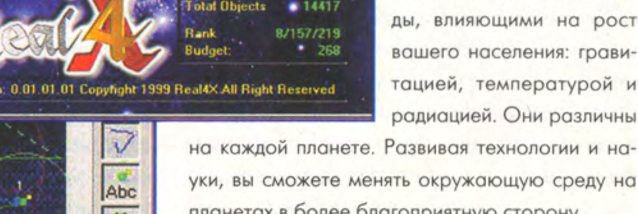
Стопы на старте

Все начиналось с простого. С пермского программиста **Андрея Янцева (Chaos Men)**. Он является единственным программером-"родителем" игры. К Андрею присоединились единомышленники. Была нарисована графика, написан мощный сюжет, оформлен help. Так и образовалась **Ngsoftware**. И вот уже новоявленная игра доступна в Сети. Тестирование игры началось в 1999 году. В августе 2000 года был запущен сибирский сервер. И пошло-поехало — питерский, киевский...

Вскоре будет сделан новый клиент к игре и созданы новые серверы. Уже исправлены некоторые ошибки, добавлены кое-какие нововведения и интересные задумки, улучшен интерфейс. Игра постепенно превращается в "конфетку". Но мы несколько забежали вперед. Давайте вернемся к экранам наших мониторов и посмотрим...

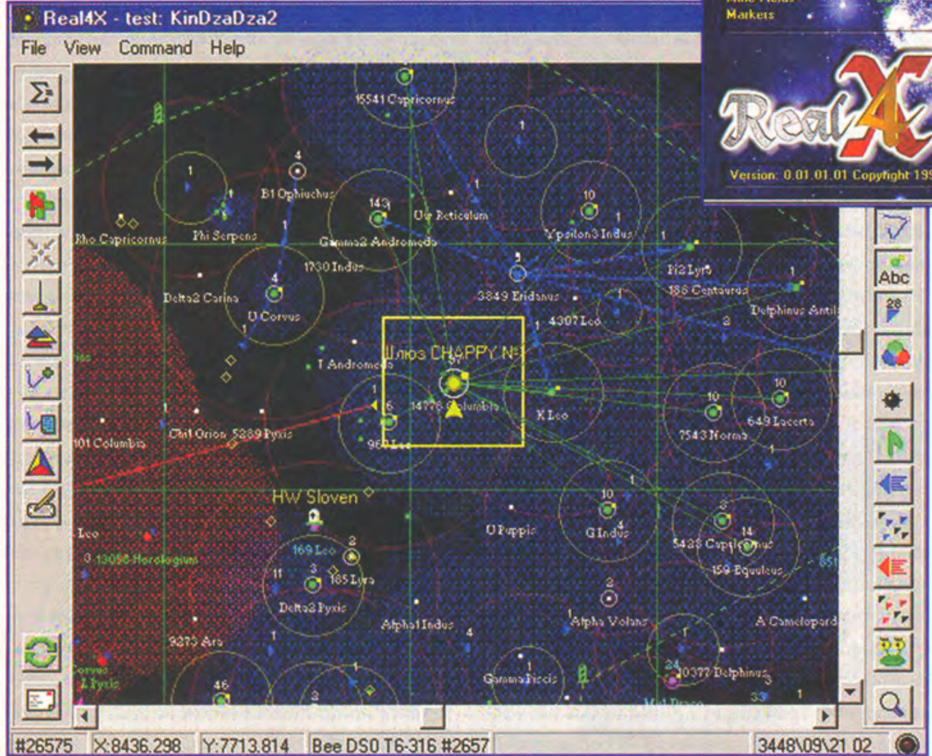
Как устроен этот мир

Огромные размеры вселенной (от **500 до 30000** световых лет), сотни играющих, неограниченные возможности роста и развития — все это так или иначе проскальзывало в других играх. Играя, вам придется проектировать и строить корабли, завоевывать планеты, управлять потоками грузов и очередями производства на планетах, заключать союзы и торговать с другими игроками. Мир живет и развивается сам по себе, даже когда вы спите, едите или работаете. Для того чтобы управлять своей империей, вам достаточно иногда присоединяться к игровому серверу, анализировать изменения и раздавать команды (можно задать последовательность действий, отправить информацию на сервер и ждать результатов). Хотя, если хотите, можно и круглосуточно наблюдать за перемещениями и сражениями флотов, исполнением заданий на планетах, общаться с другими игроками, используя встроенную систему обмена сообщениями.



Основа игры — планеты. На планетах живут расы игроков, планеты дают прирост населения, ресурсы, полезные ископаемые. На обитаемых планетах вы можете строить сканеры, позволяющие контролировать прилегающий космос, орбитальные базы, несущие звездные врата и гравитационные ускорители и позволяющие строить корабли. Производство, исследования, количество работающих шахт и фабрик на планете зависят от количества населения. Каждая планета характеризуется тремя факторами окружающей среды, влияющими на рост вашего населения: гравитацией, температурой и радиацией. Они различны на каждой планете. Развивая технологии и науки, вы сможете менять окружающую среду на планетах в более благоприятную сторону.

Что еще? Да много чего, но означенные выше моменты — первостепенны. Остальное плавно укладывается в головоломку под названием "настоящий мир". Подгонка ломтиков паззла — идеальна.



Первые шаги за горизонт

Для начала нужно сходить на сайт разработчиков по адресу *http://real4x.raid.ru* и скачать клиент игры (клиент также можно взять ***с нашего компакта***). Заодно на сайте в разделе **"Сервера"** выберите подходящий для вас игровой сервер. Сейчас есть сервера в Питере

(*www.real4x.nm.ru*, на этом же сервере можно узнать ссылки на другие "места для игрищ" в Киеве и Новосибирске). После инсталляции и запуска программы нажмите **F11**, чтобы добавить в ***список серверов*** адрес игрового сервера. Далее вам нужно выбрать нужный сервер и нажать кнопку **"Регистрация на сервере"**. После успешного подключения к серверу появляется **конструктор рас**. Теперь доступны следующие возможности: задать имя расы, логин и пароль игрока, стиль изображения кораблей, эмблему расы, можно определять приспособляемость расы к факторам окружающей среды и скорость роста популяции колонистов. Также не помешает заняться детальной настройкой эффективности добычи минералов и генерации ресурсов колонистов. После успешного прохождения всех пунктов сервер выдаст вам планету, и... игра началась.

Все, что у нас есть, это три разведчика и колонизационный корабль на орбите, планета, оборудованная орбитальной станцией, и тысячи световых лет за космическим горизонтом. Ближайшие цели — колонизация хотя бы самой захудалой планетки с целью извлечения хотя бы малюсенькой прибыли.

Ресурсов нам, естественно, не хватает. Промышленное значение имеют три минерала — **ирониум**, **ураниум** и **либериум**. Когда накопите достаточно ресурсов, начинайте проектировать и производить космические корабли. Все компоненты "лайнеров" и планетарных построек имеют цену в минералах. Чтобы построить один достаточно мощный корабль, нужно иногда более 1000 килотонн каждого минерала. Увеличить количество ресурсов можно постройкой шахт на планетах. Шахты автоматически начинают добывать минералы сразу после постройки. Каждая шахта дает столько килотонн минералов в год, сколько вы выбрали при генерации расы, с поправкой на процент концентрации минералов на планете. Также минералы можно подбирать из обломков кораблей после битв или перехватывать их у других рас.

Кто здесь друг, а кто — враг

Real4x — многопользовательская игра. Единственными противниками и соратниками в игре будут для вас другие игроки. Отношения с ними могут быть **союзными**, **дружественными**, **нейтральными**, **осторожными** и **враждебными**. Вы можете определить свое отношение только к той расе, корабли или планеты которой попали на экраны ваших сканеров. Если какой-либо игрок видит вас, а вы его — нет, то он может посылать вам персональные сообщения, карты, маркеры (объекты, создаваемые игроком для удобства ориентирования на карте, обозначения границ, обозначения возможных минных полей, задания шаблона трасс кораблей), выставить свое к вам отношение, а вы будете о нем знать только номер расы. Можно по-любому относиться к другой расе, она об этом не узнает, пока не произойдет роковой стычки. Исключение составляют союзные отношения. К ним невозможно перейти по воле игрока. Они наступают тогда, когда обе расы относятся друг к другу дружественно. Если вы разорвете дружественные отношения, то союз тоже не замедлит распасться.

Когда дело дошло до сражения — бой происходит на небольшом участке размером 10 на 10 клеток. Флоты участников разбиваются на группы кораблей по идентичным дизайнам. Каждая группа действует в сражении в соответствии со своим боевым планом. План поведения можно задать самостоятельно, хотя и по умолчанию все выставлено очень грамотно. Сражение разбито на раунды. В течение раунда все бригады проходят три фазы: прицеливания, перемещения и стрельбы. Битва прекращается после уничтожения последнего корабля противника (или противников, если их несколько). Если битва происходила на орбите какой-либо планеты, то обломки уничтоженных кораблей падают на поверхность планеты. И среди останков космических судов могут остаться научные артефакты...

Красота космоса

Действие игры происходит в полном 2D. Минимальное требуемое разрешение — 800x600. Многих отпугнет такая графика... Но только если они ни разу не садились за игру. Геймплей — захватывает с первых же минут, и на бедный визуальный ряд перестаешь обращать внимание уже через полчаса игры.

Ведь что еще нужно бравому капитану целой цивилизации, кроме как качественно сделанная карта вселенной? Так как игра не требует постоянного подключения к Интернету, то и скорость подключения не обязана быть большой: если вы владелец модема 14.400 и выше, то никаких проблем не возникнет.

Интерфейс на удивление прост и удобен. Никаких лишних меню, загромождающих экран, каждое окно можно закрыть или свернуть, а подробный Help проясняет все темные моменты настройки игры. Для управления юнитами — один интерфейс, для строительства баз и разработки месторождений полезных ископаемых — другой, для дизайна новых кораблей — третий. Простота спасет мир...

Цена полета

Каждому желающему приобщиться к игре придется решить один непростой вопрос — платить или не платить. Если вы решили не платить, то клиент без кода регистрации может играть на любом игровом сервере в течение 20 дней. После этого раса игрока уничтожается — можно все начинать с начала. Так что удовольствие можно продолжать бесконечно, но развиться "по полной" не получится. Для сохранения своей расы необходимо ввести **код регистрации**, который стоит всего 180 рублей.

Заходите на *http://real4x.raid.ru/ru/makepay.htm* и оформляете заявку на код. Можете оплатить код, используя карточку, банковский перевод или WebMoney. Покупать или не покупать — решайте сами. Хотя от себя могу добавить, что партии идут месяцами. И 20 дней вам хватит лишь для ознакомления с игрой. ■

Звездные программы на нашем компакте

Клиент игры — чтобы вам не пришлось скачивать его из Сети.

r4xemul — это эмулятор динамики начального развития планеты в игре, с возможностью учета производства элементов из автопостройки: терраформинг, фабрики и шахты.

Calculator — упрощенный вариант предыдущего эмулятора.

Fuel — утилита расчета расхода топлива.

TanaT (tanat@yes.ru)



Интернет-ТИТАНИКИ

Opera против Internet Explorer

ПРОБЛЕМА выбора лучшего Интернет-браузера рано или поздно встает перед любым серфером по Сети. И на сегодняшний день выбирать приходится между Opera и IE. Видимых конкурентов этим двум программам — нет!

В последнее время Opera набрала популярность. Теперь это мощный полнофункциональный браузер, поддерживающий Flash, Java, фреймы и множество различных кодировок. Сегодня Opera может открыто конкурировать с таким титаном, как Internet Explorer. Относительно него нет определенного устоявшегося мнения (особенно в России): многие оплевывают его вместе с самой операционной системой Windows и, тем не менее, все равно им пользуются.

До недавнего времени IE можно было смело назвать самым лучшим браузером в мире. Теперь же Opera уверенно завоевывает себе место под солнцем. У каждой из программ есть свои почитатели и противники, слабые и сильные стороны. Мы же постараемся проанализировать каждый из этих продуктов по вполне объективным критериям: качество отображения, скорость работы, безопасность, пользовательская настройка — и по ряду других параметров, которые в итоге могут склонить пользователей к выбору той или иной утилиты. Таким образом мы избавимся от субъективных умозаключений вида "IE есть SUXX, потому что Windows must die!".

Комфорт — превыше всего

IE славится своей "всепроходимостью" еще с момента своего создания. Каждая Интернет-страница обязательно тестируется на предмет того, как она будет выглядеть в этом браузере. И в этом сила IE: он является общепризнанным стандартом. Вряд ли на всю Глобальную Сеть найдется хоть один процент страниц, некорректно отображаемых IE. Его пользователи защищены от проблем неверного отображения фреймов, Java-программ и активных сетевых компонентов. Что касается кодировок, то IE обладает очень качественной функцией автодетектирования. Существуют страницы, кодировки которых "Эксплорер" определяет неверно, но их процент достаточно мал.

Что может предложить Opera в ответ? Почти то же самое. Это поддержка Flash и Java. Последняя версия норвежского браузера поддерживает столько же кодировок, что и IE. Уязвима Opera лишь в том, что иногда (значительно чаще, чем IE) некорректно отражает содержание страниц. Наибольшие сложности вызывают фреймы и кодировки. Раньше были проблемы с Java, теперь их, на радость пользователям, исправили.

Если поработать некоторое время в Opera, можно без труда найти русскоязычные странички, отображаемые по умолчанию (в режиме automatic detection) неверно. В таких случаях пользователь вынужден лезть в View\Encoding\Cyrillic и подбирать нужную кодировку самостоятельно. Чаще всего Opera путает KOI8-R и Windows-1251. При открытии этих же страниц (которые стали комом в горле Opera) в IE проблем не возникнет.

В плане комфортабельности Opera, безусловно, проигрывает IE, однако разрыв не настолько велик, чтобы поставить крест на браузере в целом. Лучшее тому подтверждение — все возрастающее число его поклонников.

Серфинг со скоростью света!?

Создатели Opera, не стесняясь, назвали ее самым быстрым браузером в мире. И это не пустые слова: программа действитель бьет все рекорды скорости. Иногд просто поражает время, за которое эта малютка грузит достаточно большие корпоративные страницы.

Что на это может возразить IE? Не много, разве что "работаю, как м Именно из-за неторопливости IE в народе нарекли Осликом. Отметим, что последняя версия этой программы (6.0) работает намного быстрее предыдущей (5.5), однако до норвежского браузера ей еще далеко.

Превосходство Opera в скорости становится особенно актуальным на российских телефонных линиях. Высокие скоростные показатели Opera для нас очень актуальны. Что касается западных телефонных сетей, цифровых станций и выделенных линий, то для них эта разница не так заметна.

Security много не бывает

Думаю, вы не раз встречали в Сети сообщения о все новых и новых "дырах" IE. Число различных Service Pack'ов и заплаток, выпущенных компанией Microsoft, растет. К сожалению, IE не может гарантировать вам полную безопасность.

С Opera ситуация обстоит несколько лучше, но отнюдь не идеально. Если вы никогда не слышали о найденных "дырах" в этом браузере, то это вовсе не значит, что их нет. Интересующихся отсылаем на *www.google.com* и *www.yandex.ru*. Запрос по словам "Ошибки в Opera" покажет немало ссылок на ошибки обработки vaScript'ов, html-тегов и еще много чего.

Основной вывод из всего вышесказанного — Opera тоже не гарантирует 100% безопасности. А с точки рения конечного пользователя не имеет начения, сколько ошибок найдено в продукте. Главное, что они есть. А чем популярнее будет Opera, тем больше в ней будет найдено багов. И хотя в IE ошибки находят чаще, он все равно является достаточно надежным продуктом, просто к скачиванию Service Pack'ов надо относиться так же, как и к обновлению антивирусных баз. Ведь абсолютная защита — это полная изоляция... А в случае серфинга по Сети это просто невозможно.

"Шкурки" — как много в этом звуке...

Что бы мы делали без этих маленьких, но так радующих глаз "шкурок"? Они делают серфинг приятным, а саму работу с браузером — "психологически комфортабельной". В этом плане Opera незначительно опережает IE. Для того чтобы сменить "оперный" background или fore-



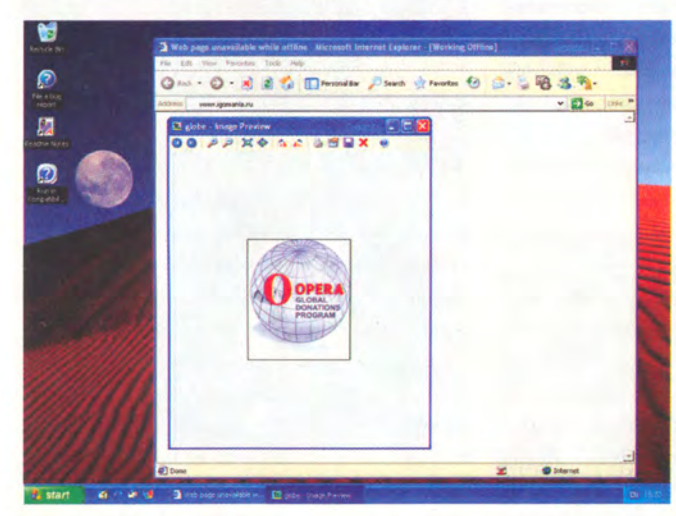
Ошибка в Opera

**Новый баг, обнаруженный в версиях 6.01 и 6.02 под платформу Windows, позволяет читать и отсылать файлы, размещенные на удаленном компьютере пользователя. Его суть состоит в оригинальном трактовании Opera атрибута "value" в элементе <input type="file"> (он служит для закачки пользователем файлов на HTTP-сервер). Все остальные браузеры игнорируют этот атрибут, так как он является потенциально небезопасным. В Opera используется атрибут "value", при этом браузер выдает пользователю диалог: "Вы хотите отправить такой-то файл?" Если после имени файла добавить знаки "
" (это конец строки в html-представлении), то браузер не увидит закачиваемый файл и не спросит подтверждения у пользователя, хотя сам файл при этом отправит.**

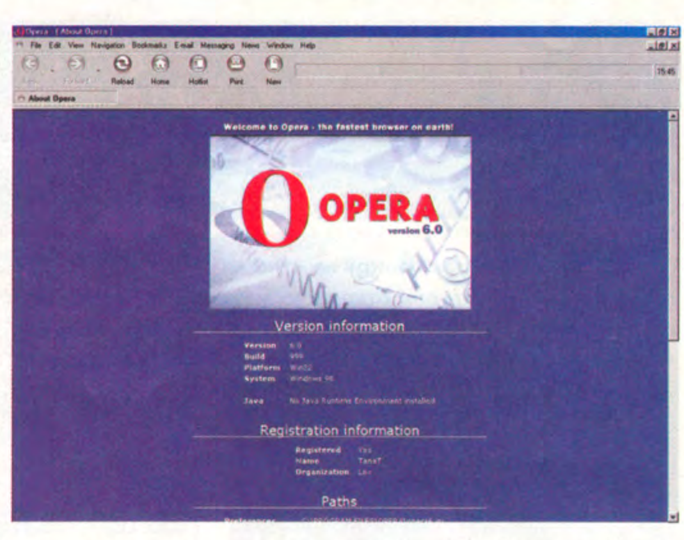
ground, достаточно просто загрузить картинку в браузер, щелкнуть на ней правой кнопкой мышки и в контекстном меню выбрать пункт **Use image as background (foreground) skin**. Больше никаких манипуляций не требуется, браузер сам размножит картинку (если надо) и изменит ее размеры.

Для загрузки изображений для кнопок достаточно лишь щелкнуть на пустом месте окна (где расположено меню) правой кнопкой мыши и выбрать пункт **Get skins**. Вы сразу попадете на сайт Opera в раздел выбора скинов (там можно найти и картинки, и "шкурки" для кнопок).

IE в данном вопросе выглядит скромнее. Вопреки общему мнению, что он не поддается настройке со стороны пользователя, существуют



достаточно большие коллекции "шкурок" к нему и программ, осуществляющих не только системную конфигурацию, но и настройку интерфейса. Единственный минус в том, что эти коллекции необходимо искать самому. Да, они находятся в течение нескольких минут любым поисковиком. Но сам факт, что надо куда идти и что-то делать... Для начинающего пользователя — неудобно.



Пользовательская настройка не ограничивается одними скинами. Во всем остальном браузеры идут нога в ногу. Каждый из них позволяет редактировать пункты toolbar'а (удалять/добавлять) и имеет достаточно оптимизированные контекстные меню. Что касается отображения документов (каждая новая страница — новое окно в IE, Opera предоставляет выбор между размещением всех экземпляров внутри основного окна и отдельно от него), то этот параметр является субъективным. Кому-то нравится одно, кому-то — другое. У каждого представления окон есть свои плюсы и минусы. Но выбор, предоставляемый Opera, является еще одной гирькой на весах сравнения.

Следует развеять мнение о том, что IE не позволяет создавать сторонние плагины (разработчики Opera очень гордятся тем, что можно написать и внедрить самодельный плагин в их браузер).



По мелочи

Среди дополнительных параметров, прежде всего, выделим цену программного продукта и его ориентированность на ту или иную платформу. Opera является бесплатным программным продуктом. В браузере предусмотрена возможность регистрации лишь для того, чтобы убрать рекламный баннер. Хотя он и надоедает, но отнюдь не делает программу shareware или trial.

С IE ситуация не такая простая. Сам по себе он является бесплатным (можно свободно скачать с сайта Microsoft). Разработчики выигрывают на том, что сама операционная система Windows является коммерческой и платить приходится за нее. Таким образом, и Internet Explorer можно назвать бесплатным продуктом.

С поддержкой различных платформ ситуация вообще прозрачная. IE может работать только под ОС Windows. Что касается Opera, то она, ко всему прочему, поддерживает **Linux**. Правда, там ей приходится сражаться с другими браузерами (в частности, с Netscape).

Пару слов об интеграции рассматриваемых браузеров в ОС. IE здесь на корпус впереди конкурента. Что логично: разработчик-то Microsoft. Что от этого пользователю? Во-первых, существует масса сторонних программ, так или иначе связанных с Сетью и работающих только с IE. Например, популярная программа **NetMedic** (самая лучшая программа для оптимизации соединения с провайдером) работает только, если вы пользуетесь браузером от Microsoft. Во-вторых, не стоит забывать, что в комплект IE входит не только сам браузер, но и почтовый клиент **Outlook**. И хотя многие не очень-то его жалуют, это плюс в пользу Ослика. Последняя версия Opera тоже содержит внутри себя почтовый клиент, но он не может сравниться с Outlook (хотя бы интерфейсом).

* * *

Пришло время подводить итоги. Битву двух браузеров-гигантов можно охарактеризовать как противостояние самого быстрого (из рекламы Opera) и самого лучшего (именно так назвали шестую версию своего творения разработчики из Microsoft) браузера.

Opera — высокоскоростной, компактный, бесплатный и многоплатформенный браузер. Но если быть более внимательным, то можно обнаружить, что и Internet Explorer'у есть что противопоставить. Стандарт для всего Интернет-сообщества... И уже это немало.

К тому же не забывайте, что без IE не обходится ни один компьютер ни в одной уважающей себя фирме. По крайней мере, если на корпоративном компьютере установлена ОС Windows, никто и не подумает устанавливать туда Opera. Во-первых, IE уже поставляется вместе с ОС (а норвежский браузер придется еще скачивать и инсталлировать), во-вторых, это немного несолидно решать проблему экономии каких-то секунд во время сетевого серфинга. Таким образом, у IE есть твердая пользовательская база, за которую сейчас и ведет кровопролитные войны Opera.

Что касается домашних PC, то здесь маленький и высокоскоростной браузер окажется как нельзя кстати. Лучшим решением в таких случаях является тандем Opera и Internet Explorer, благо второй не придется устанавливать дополнительно. Тогда Ослик выручит при просмотре "особо проблемных" страниц, на которых Opera спотыкается. ■

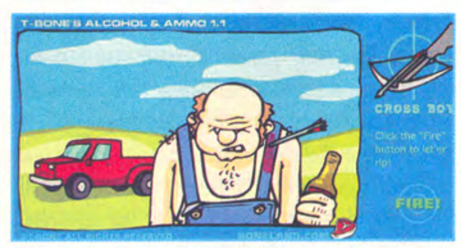
Интересное в сети

Дабы избежать постоянной путаницы с тем, к какой категории отнести ту или иную ссылку — к "Игровым ссылкам" или "Интересному в Сети", — начиная с этого номера, все линки будут публиковаться под общим заглавием "Интересное в Сети". Надеюсь, ни у кого не возникнет вопросов, почему игры — это интересно!

Алексей Кравчун, редактор "Игромании"

www.boneland.com

Начнем с "чернухи", причем в умопомрачительных количествах. На сайте содержится масса авторских флэш-игрушек и роликов. Помимо технологии производства их объединяет одно — тонны чернющего юмора, децилитры крови, сползающие по стенкам мозги, оторванные конечности, извращенный секс и другие виды надругательств над живыми существами. Самое интересное, что ужаса это все не вызывает, зато смешно и очень смешно. Снимает стресс, внутричерепное давление и мышечный тонус, повышает настроение, работоспособность и потенцию.



Что может быть приятнее, чем засунуть в аквариум с очень мерзкой золотой рыбкой кипятильник, гранату, кошку, два оголенных провода или налить кислоты? Хитом редакции признается серия издевательств над беззубым американским фермером по имени Джеб. Сбить с его головы яблоко из рогатки, арбалета, кольта или гранатомета не так уж легко — камень из рогатки попадает несчастному в глаз, арбалетная стрела вонзается в плечо ("Ублюдок, из-за тебя я разлил пиво!" — говорит на это Джеб). Пуля из кольта лишает раздолбая-фермера возможности насладиться бутылочкой cold beer, а пущенная меткой рукой ракета отправляет в лучший мир его любимий пикап. Вперед и с песней, Let's go, bastard! (c)

www.flashka.com

А это большой архив флэш-роликов, игрушек и прочих радостей скромного налогоплательщика. Все это богатство рассортировано по разделам (смешное, страшное, рубилово, эротика и т.д.) и очень быстро скачивается. Каждый файл снабжен картинкой и комментарием на русском



языке. На данный момент сервер содержит более пятидесяти флэшек и регулярно обновляется.

http://ricn.ru/hash



Каталогов "лучших сайтов" в Рунете более чем достаточно. Эти лучшие сайты и так все знают, и рекламировать их не очень-то надо. А вот сделать номинацию "Самый отстойный сайт Рунета" додумается не каждый. Но сделали ведь! Рейтинг разбит на несколько категорий — самый страшный сайт, самый скучный сайт, сомнительные достижения в PR и коммерции, позорные Интернет-магазины и т.д. Можно оставить комментарии относительно каждого номинанта и добавить своего кандидата.

www.vodka.agava.ru



О пивных сайтах мы уже писали неоднократно, теперь пришло время сайтов водочных. Жрецов Зеленого Змия в Рунете не меньше, чем адептов кружки и воблы. А на сайте каждый любитель традиционного русского напитка (прекрасно утоляющего жажду и снимающего напряжение) найдет всю историю "хлебного вина". Секреты приготовления водки и настоек, лучшая закуска, способы избежать похмелья и искусство опохмела для случая, если бодуна избежать не удалось. Отдельный раздел, посвященный запрещенным сочетаниям (коктейли "Ерш" и "Северное сияние") и водкозаменителям, типа одеколона и денатурата. Плюс набор алкоюмора в виде анекдотов, тостов, афоризмов и историй.

http://drink.town.ru

"Пить просто водку, даже из горлышка, — в этом нет ничего, кроме томления духа и суеты. Смешать водку с одеколоном — в этом есть известный каприз, но нет никакого пафоса. А вот выпить стакан Ханаанского бальзама — в этом есть и каприз, и идея, и пафос, и сверх того еще метафизический намек", — писал **Венечка Ерофеев** и был исключительно прав. Правда, "Ханаанский бальзам" — для обычного организма штука слишком ядреная (денатурат, бархатное пиво и политура очищенная в одном флаконе — это вам не шутки шутить, обожаемая пролетариатом девятая "Балтика" отдыхает). Посему лучше будет обратиться к более традиционным рецептам, начиная от всем известных джина с тоником и Cuba Libre и кончая секретными рецептами лучших барменов мира. Плюс советы по смешиванию коктейлей, каталог вин и многое другое.

www.vredno.ru



После (а может, и до) посещения предыдущих двух сайтов крайне рекомендуется вспомнить о том, о чем предупреждал Минздрав. Специальный ресурс для любителей попить пива, "дунуть", хорошо поесть, выпить кофе, заесть его шоколадкой и после отправиться к любимой девушке в гости. Подробные рассказы о всех человеческих пороках, от наркомании до обжорства. Как это происходит и что за это бывает. Множество материалов как от авторов сайта, так и из других изданий, сетевых и оффлайновых. Отдельного внимания заслуживает раздел тестов, где вы можете получить ответ, стоит ли сегодня пить "Ханаанский бальзам" или лучше ограничиться чашкой кофе... хотя нет, кофе тоже вредно, так что лучше кефир.

www.comics.aha.ru

Комиксы — это исконно русский вид искусства. Вспомните оформление древних летопи-



сей — изображение, сопровождаемое текстом. Или лубок — это уже настоящий комикс. Традиции не забываются. Авторский проект **Андрея Аешина сотоварищи "Комиксолет"** не перестает радовать обитателей Рунета свежими комиксами, как полностью оригинальными, так и по мотивам "Белого солнца пустыни", например.

www.fbi.gov/mostwant

Сайт типа "Их разыскивает милиция", только мирового масштаба. На одной странице соседствуют **Осама Бен Ладен** с муллой **Омаром** и какой-нибудь негр Бобо, стащивший 200 баксов у нью-йоркской пенсионерки. Колоритных личностей хватает: кто мог подумать, что невинный с виду дедушка-божий одуванчик — на самом деле серийный убийца, каннибал и педофил. Помимо разыскиваемых личностей, сюда исправно складируются предупреждения о возможных в будущем преступлениях и отчет о пойманных нарушителях закона.

www.astrolab.ru



А доводилось ли вам бывать в Планетарии? Отрицательный ответ никого не удивит. Московский Планетарий, когда-то бывший одним из наиболее посещаемых мест в Москве, ныне пребывает в забвении. Судьба его туманна. Однако интересующиеся астрономией не останутся в обиде, **Центральный Российский Астрономический Портал** в любое время суток готов предоставить исчерпывающую информацию по любому разделу астрономии. Содержание сервера действительно впечатляет. Всем интересующимся рекомендуем отправиться именно по этому адресу в первую очередь!

www.fido-online.com



Про знаменитую сеть **FIDO** слышали многие, мнения о ней весьма противоречивы, кто-то считает, что FIDO полностью вытеснил Интернет, кто-то, наоборот, кроме "Сети друзей" ничего не признает и с презрением смотрит на "ламаков-инетчиков", кто-то успешно совмещает и то, и другое. Справедливости ради замечу, что огромное количество информации попадает в Интернет из FIDO, так что там однозначно есть что почитать. Однако сейчас, чтобы попасть в FIDO, необязательно разыскивать Босса, поить его пивом и умолять подключить тебя к элитной сети. Достаточно зайти на вышеуказанный сайт и после нехитрой процедуры регистрации участвовать в фидошных конференциях. Сразу предупреждаю: в FIDO, в отличие от большинства инетовских форумов, действуют строгие правила, за нарушение которых могут запросто лишить доступа.

www.trainsim.ru

Лучший отечественный ресурс, целиком посвященный такому редкому жанру как железнодорожные симуляторы, а точнее игре **MS Train Simulator**. На сайте имеется исчерпывающая информация обо всех аспектах игры (несколько обзоров, FAQ, подробные описания всех маршрутов и локомотивов, включая историческую справку).



Наибольший интерес представляет не имеющий русскоязычных аналогов раздел "Мастерская", посвященный созданию дополнений для MSTS, помимо советов и руководств содержащий и сами дополнения. Совершенно уникальные, надо сказать. Взять хотя бы несколько отлично сделанных отечественных локомотивов и вагонов, полностью соответствующих своим реальным прототипам, множество дополнительных сценариев и разных мелких дополнений (кстати, подборки по MSTS на нашем компакте составлялись по материалам именно этого сайта). Сайт постоянно обновляется, появляются новые локомотивы и вагоны, так что любителям железнодорожных симуляторов очень рекомендуем запомнить этот адрес и заходить почаще.

http://arcanum.dp.ua



На наш взгляд — лучший русскоязычный сайт, посвященный миру **Arcanum**. Огромное количество информации, затрагивающей все аспекты игры, от ее прохождения до детального описания всех рас, технологий, заклинаний, предметов... Плюс к этому подборка произведений от фанатов игры, форум и подборка ссылок (куда же без этого) и совершенно уникальное явление — **онлайновая газета Таранта**. Отдельно стоит отметить развернутое руководство по редактору игры — единственное в своем роде, так как написано по-русски. Все достоинства этого сайта органично дополняет приятный дизайн и удобная навигация.

http://ham.dogfighter.com/sturmovik



Западный сайт, посвященный одному из лучших авиасимуляторов в истории. Полное руководство по игре, описание всех воздушных трюков, хитростей и секретов мастерства. Руководство по редактору миссий и даже созданию модификаций. Подробная историческая справка. Небольшой архив файлов, типа дополнительных миссий и всевозможного софта и, конечно же, стандартный комплект из форумов и ссылок.

www.bweditors.com

А этот сайт посвящен исключительно созидательному труду — всем аспектам создания новых карт, скинов, моделей, модификаций для **Black&White**. Некоторое количество различных редакторов и описания к ним, советы, как по дизайну, так и по программированию. ■



TanaT (TanaT@yes.ru)

ОГОНЬ ВОКРУГ МЕНЯ

Тест наиболее популярных брандмауэров

"По-настоящему безопасной можно считать лишь систему, которая выключена, замурована в бетонный корпус, заперта в помещении со свинцовыми стенами и охраняется вооруженным караулом, но и в этом случае сомнения не оставляют меня".

Юджин Х. Спаффорд

Брандмауэры (они же firewalls) — программы, предназначенные для защиты информации на вашем компьютере во время серфинга по Сети. Они являются одним из немногих средств, позволяющих противостоять утечке важных данных с вашей машины. Если приплюсовать к этому еще и тот факт, что файерволы хорошо защищают ваш компьютер от любителей понюкать, посканить и протроянить, то станет понятно — файервол ставить нужно. Мощностей любая из подобных утилит отъедает минимум, а пользы приносит — массу.

Скрижали истории

Примерно года три назад самым лучшим брандмауэром считалась программа под названием **AtGuard**. Это было золотое время юзеров, так как AtGuard предоставлял действительно надежную защиту. Удобный, хотя и довольно громоздкий, интерфейс и несколько приятных дополнительных возможностей (блокировка рекламных баннеров и cookies). AtGuard стоял почти на каждой второй машине, а пользователи были уверены в своей безопасности.

Но время шло. Люди, называющие себя хакерами, копались в недрах AtGuard'a, выискивая ошибки и баги. Была написана масса эксплоитов (программ, эксплуатирующих ту или иную дыру в системе безопасности), позволяющих злоумышленникам обходить бдительный глаз брандмауэра. Конечно, полный или хотя бы частичный контроль над "защищенным" компьютером получить не удавалось, но вот подвесить его или вызвать перезагрузку было вполне реально. А еще через некоторое время компания **Symantec** купила AtGuard. Он перестал существовать как самостоятельное целое. Но пользователям было уже все равно: иллюзия о полной защищенности была развеяна. R.I.P.

Лидеры

Современные пользователи боятся использовать какой-либо брандмауэр, так как, по их мнению, там "столько непонятных настроек, что черт голову сломит". Это отчасти правда, так как сегодня брандмауэр представляет собой многофункциональную защитную систему, отвечающую не только за контроль над входящим и исходящим трафиками, но и за их анализ, контроль над содержимым web-страниц и электронных писем, бдительный надзор за всеми портами, через которые возможна связь с внешним миром. Однако все это многообразие функций настраивается с помощью двух-трех щелчков мыши: ведь никто не заставляет вас менять настройки из командной строки. В этой статье мы расскажем о лучших современных брандмауэрах и о том, как их настраивать.

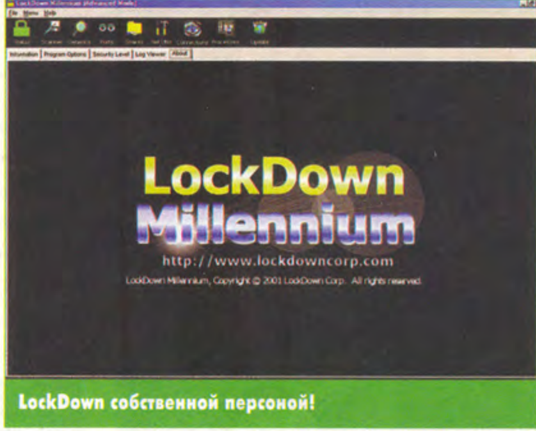
Сразу оговоримся. В наш обзор не вошли три достаточно известных защитных системы. Это **Microsoft ISA Server**, **Norton Internet Security** и **Check Point FireWall-1**. Дело в том, что, хотя эти утилиты и можно использовать в качестве домашних брандмауэров, они все же предназначены для защиты крупных локальных (и не только) сетей, состоящих из большого количества сегментов. В связи с этим их требования к ресурсам достаточно высоки. К тому же, зачем "платить больше", когда вам понадобится лишь 20-30% всех предоставляемых ими функций? А цена у них не маленькая, ведь рассчитаны они не на "простых смертных", а на корпоративных клиентов.

К тому же есть еще один фактор: ценность "корпоративной" информации сейчас очень высока, в связи с этим три вышеперечисленные защитные системы постоянно исследуются на предмет лазеек, и отнюдь не разработчиками (последние прошли эту стадию во время бета-тестинга). В результате официальные агентства (типа **BugTraq**) время от времени пополняются информацией примерно такого рода: "В таком-то брандмауэре найдена такая-то дыра". И почти всегда находят баги именно в этих программах. Недавно, например, был придуман способ, позволяющий обойти Check Point FireWall-1 и Norton Internet Security. Иными словами, ставя себе на компьютер одну из этих трех систем защиты, вы как бы привлекаете внимание хакеров.

Рассмотренные нами программы для целей простого пользователя ничуть не менее эффективны, чем "крутая троица", но при этом они НЕ привлекают внимание коррумпированной виртуальной общественности и НЕ столь сложны в настройках.

LockDown Millennium Pro v8.1.8

Разработчик: LockDown Corp.
Размер: 4795 kb
Лицензия: Shareware
Стоимость регистрации: 69.95$
Язык интерфейса: Английский
www.lockdowncorp.com



LockDown собственной персоной!

Вначале несколько слов о приставке Pro в названии брандмауэров. Сегодня почти каждая защитная система имеет две версии: одну со словом Pro, другую без него. Разница состоит в том, что в первом варианте программа позволяет осуществлять более гибкую и сложную настройку, а второй вариант предназначен для непрофессиональных пользователей (которые просто испугаются, увидев огромное количество checkbox'ов и radio button'ов).

Самое интересное, что во вкладке **About** этой программы нигде нет упоминания о том, что данная версия является Pro, хотя скачивал я точно именно ее: и ссылка, и название инсталляшки указывают на это.

Ну что ж, начнем с интерфейса. Он является громоздким, запутанным и сугубо англий-

ским. У программы не так уж и много функций, а вот настроек на каждую из них чересчур много. Что же это за функции?

Scanner
Ports
Status
Processes

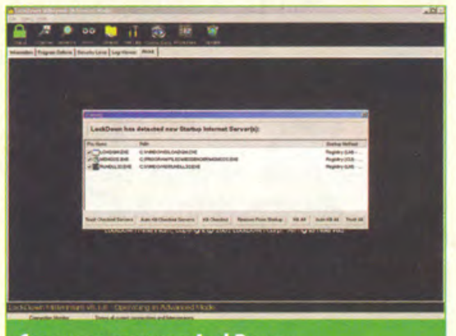
— Борьба с троянами
— Контроль над портами
— Контроль над трафиком
— Управление Visual Basic Script'ами; борьба со всплывающими окнами и справочная информация.

Первая функция позволяет сканировать диск, запускаемые программы и процессы на наличие в них троянов. Сканер достаточно продвинутый, так как начальная база содержит информацию о 2714 вирусах, плюс предусмотрена возможность обновления базы (**Update**). Обновление доступно только в зарегистрированной версии. Для борьбы с троянами лучше использовать антивирусы: **AVP** или **Dr.Web**. Причина очевидна: базы антивирусов обновляются значительно чаще, как следствие, снижается риск подцепить виря из Сети. Так что функция слежки за троянами, по сути, пустая трата системных ресурсов. Хотя, если денег на антивирус нет, то для ловли вирусов можно пользоваться и файерволом.

Значительно более важная функция программы — контроль над портами. И это LockDown умеет делать на твердую пятерку. При тестировании он не дал сканеру никакой информации о портах. А во время серфинга несколько раз сообщил, что компьютер пытаются сканировать (а заодно и выдал IP-номер злоумышленника).

Контроль над трафиком — одна из самых важных функций любого брандмауэра (наряду с защитой портов). В этом отношении LockDown обладает достаточно простой и удобной системой настройки правил. При подключении к Сети многие программы сразу пытаются пообщаться с внешним миром. LockDown сообщает их названия, показывает их иконки и предлагает либо "довериться" данным утилитам, либо нет. При этом правила сразу сохраняются, что очень удобно. Настройки не содержатся в явном виде ни в реестре, ни в каталоге программы, ни где-либо еще. При детальном исследовании удалось обнаружить только несколько зашифрованных файлов в директории, где размещался LockDown.

На этом хорошие новости заканчиваются, так как тест на блокировку трафика LockDown не прошел. А суть вот в чем: было создано правило, запрещающее программе **ReGet** выходить в Сеть (LockDown должен был сразу ее закрыть). Однако когда из контекстного меню был вызван ReGet с заданием переписать файл, LockDown блокировал его не сразу, а через несколько секунд! За это время было скачано из Сети около 13 кб. А ведь чтобы начать запись, следовало обменяться с удаленным сервером несколькими запросами. Таким образом, если хитрый троянский конь будет пытаться прорваться сквозь LockDown несколько раз, то "перекинуться парой фраз" ему все-таки удастся. На практике, в один килобайт текста поместятся все ваши пароли. Интереснее всего, что при попытке снова запустить ReGet с тем же заданием LockDown закрыл его чуть быстрее. ReGet успел скачать из Сети только 8 кб. Эти результаты существенно подрывают доверие к данному программному продукту.


Создание правил в LockDown.

По остальным функциям пройдемся кратко, так как это уже не существенно. Управление **Visual Basic Script**'ами нужно для того, чтобы не дать web-страничке или прикрепленному к письму файлу получить управление на вашем компьютере. С этой задачей LockDown справляется. Утилита создает монитор, следящий за всеми Visual Basic Script'ами.

Всплывающие окна (pop-up windows) могут досаждать во время серфинга по варезным сайтам. С функцией блокировки окошек у LockDown'а все нормально. Справочная информация позволяет определить, какие процессы сейчас запущены и какие из них общаются с Сетью. Эта функция дублирует информацию, которую можно получить, нажав Ctrl+Alt+Del, но дополнительно указывает сетевые процессы. В данной функции программы есть один минус: она не показывает процессы защищенного режима (также некоторые процессы можно прятать от Ctrl+Alt+Del). Следовательно, большинство современных вирусов или троянов не будут обнаружены. Например, "популярный" (его эпидемия идет до сих пор) вирус **Worm.Klez.H** (*см. информацию о вирусе в "Новостях Интернета" прошлого номера "Мании"*) не удастся даже увидеть таким способом.

Советы по настройке и использованию LockDown

Не запускайте модули **Cookies Monitor** и **Program and Folder Auditor**, так как они настолько ресурсоемки, что их использование теряет смысл. Проще отключить cookies в настройках Internet Explorer'а. Именно из-за "недоделанности" этих функций они и не были упомянуты в списке основных.

Самый важный момент: запускайте LockDown только в режиме **advanced mode**, а затем выбирайте **High Security Level**. Это позволит реагировать даже на самые слабые попытки сканирования: LockDown выдаст звуковой сигнал и окошко.

В целом, LockDown изначально неплохо сконфигурирован, и менять что-либо еще не имеет смысла. Используйте данную утилиту с осторожностью и помните об ее "задержках" при блокировании трафика.

Рейтинг "Мании": 3/5

ZoneAlarm Pro v3.0.118

Разработчик: Zone Labs, Inc.,
Размер: 3570 kb
Лицензия: Shareware
Стоимость регистрации: 49.95$
Язык интерфейса: Английский
www.zonelabs.com

Очень приятная программа. Единственное, что немного смущает, так это запутанный интерфейс. К основным достоинствам ZoneAlarm можно отнести надежный контроль над трафиком, борьбу с cookies и рекламными баннерами, слежку за почтой.

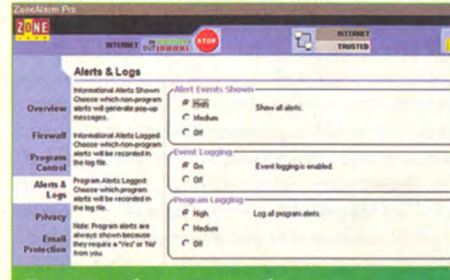
ZoneAlarm надежно блокирует трафик. В точно такой же ситуации, что и ее предшественник, программа контролировала ситуацию от и до. На все попытки выйти в Сеть ReGet выдавал сообщение "Сервер не найден". Он, конечно, создал на диске тот файл, который надо было скачать (ZoneAlarm не отслеживает обращения к диску — это не его функция), но размер файла был ровно 0 кб.

Борьба с cookies и баннерами тоже очень важна. Зачем тратить свое время на загрузку рекламы? Вот и разработчики ZoneAlarm так думают. С этой задачей ZoneAlarm тоже справился.

Слежка за почтой представляет собой достаточно примитивную, но вместе с тем и полезную функцию: любой файл, прикрепленный к письму, не сможет запуститься на компьютере, пока не спросит у вас разрешения. Все скрипты (они очень часто содержат вирусы и трояны) сразу нейтрализуются, ведь если письмо только пришло, а прикрепленный файл что-то хочет делать, значит, тут дело нечисто.

К особенностям программы можно отнести способность проверять на вирусы и трояны входящий трафик (для чего ZoneAlarm придется часто обновлять). Но для Update'ов нужно иметь зарегистрированную версию. Из неприятного — программа просит зарегистрироваться при каждом запуске.

Сразу после инсталляции программа задает ряд вопросов, позволяющих почти полностью сконфигурировать сетевые настройки. Однако все вопросы на английском языке, и не каждому будет легко в них разобраться. Но как бы вы ни отвечали на вопросы, потом все равно придется внести пару штрихов, о которых мы сейчас и поговорим.



Надежную безопасность обеспечивают только режимы High.

Во вкладке **Firewall** параметры **Internet Zone Security** и **Trusted Zone Security** надо выставить на **High**. Это позволит включить stealth-режим, сутью которого является не отвечать другим компьютерам на их запросы. В результате ваш компьютер становится "невидимым" для остального мира. Это предотвратит почти любую атаку. Более детальные настройки (**Custom**) не трогайте, так как они сконфигурированы самым оптимальным образом.

Во вкладке Alerts&Logs параметр Alert Event Show надо поставить в положение High. Это заставит ZoneAlarm сообщать вам о каждой опасности выскакивающим окошком. Если вы поймете, что вас постоянно сканируют и посылают какие-то запросы (а ZoneAlarm вас предупредит), просто нажмите круглую кнопку Stop вверху основного окна. Это остановит все виды трафика. Ваш компьютер превратится в неприступный замок, из которого нельзя выйти и в который невозможно попасть.

Во вкладке Privacy параметры Cookie Control, Ad Block и Mobile Code Control надо поставить в положение High. После этого надо щелкнуть на кнопке Custom в разделе Cookie Control и выбрать Block Session Cookies. Теперь вы полностью защищены от рекламы, cookies, активного содержания web-страниц. Что же плохого в cookies и активных страницах? Первые позволяют исполнять на вашем компьютере любые файлы, вторые — любые скрипты. Фактически, это одни из самых распространенных способов кражи данных.



Создать правило в ZoneAlarm очень просто.

Можно подвести небольшой итог: ZoneAlarm имеет небольшой размер, требует мало ресурсов, предоставляет надежную защиту (отлично реагирует на сканирование и не содержит нигде информации о созданных правилах) и полезные функции. Создание правил сводится к выбору между "разрешаю" и "не разрешаю", что удобно. Мы отдали бы данному файерволу "Наш выбор", если бы не OutPost Firewall Pro (читайте далее).

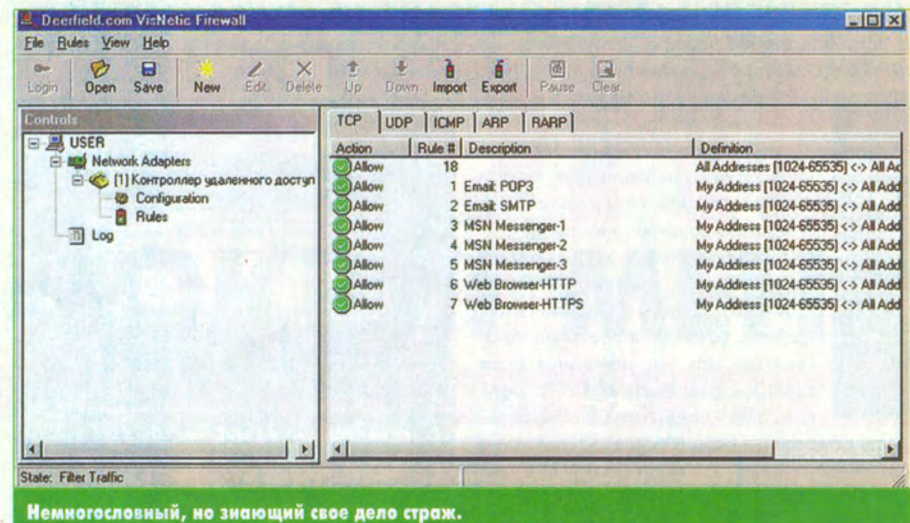
P. S. Обратите внимание, что с сайта компании можно скачать и простую (не Pro) версию программы. Ее настройки значительно более просты, но и с возложенными на нее функциями она справляется не так хорошо, как Pro-вариант.

Рейтинг "Мании": 4.5/5

VisNetic v1.0.3

Разработчик: C&C Software
Размер: 2455 kb
Лицензия: Shareware
Стоимость регистрации: 69.95$
Язык интерфейса: Английский
www.ccsoftware.ca

Сразу после исчезновения AtGuard'а (потери самостоятельности) большую популярность приобрел брандмауэр ConSeal Firewall. Утилита шествовала по Сети под таким лозунгом: "Да, меня настроить очень сложно. Для этого придется с недельку повозиться с командной строкой. Но зато потом — никаких проблем с безопасностью". И многим профессионалам файервол пришелся по вкусу... Теперь и он сошел со сцены. Его заменил продукт той же фирмы под названием VisNetic.



Немногословный, но знающий свое дело страж.

Программа отличается маленьким размером, быстродействием, спартанством интерфейса и холодной жестокостью. Да-да. Именно холодной жестокостью. Знаете, что было с моим менеджером закачек, когда он пытался прорваться в Сеть? А знаете, что при этом делал VisNetic? ReGet говорил: "Подсоединяюсь к хосту такому-то..." И ждал. Долго ждал. А VisNetic молчал: ни единого звука, ни одного окошка, что кто-то пытается выйти в Интернет. Ничего. ReGet так и не дождался своей очереди... Но как только было создано правило, разрешающее общаться с Сетью, он сразу нашел свой любимый хост. Иначе был бы обречен на вечные поиски...

Программа хоть и обладает графическим интерфейсом, но настраивать ее очень сложно. Сразу после инсталляции она задает ряд вопросов, находит все приложения, которым может понадобиться Сеть, и создает для них правила. Во время тестирования она сразу нашла The BAT!, Internet Explorer и MSN Messenger. Эти программы получили права доступа в Сеть (естественно, спросив разрешения). Добавить новое правило оказалось не так уж и просто: надо зайти в USER/Network Adapters/Контроллер удаленного доступа/Rules (на вашей машине путь может отличаться), щелкнуть на кнопке New, в появившемся окне выбрать вкладку Filtering, в ниспадающем списке Service выбрать тип соединения (по http, ftp и т.д.), в ниспадающих списках Local и Remote Address Must Match выбрать All Addresses. Только теперь правило будет работать.

Программа с минимумом лишних настроек, рационально сконфигурированная, но требующая недюжинных знаний.

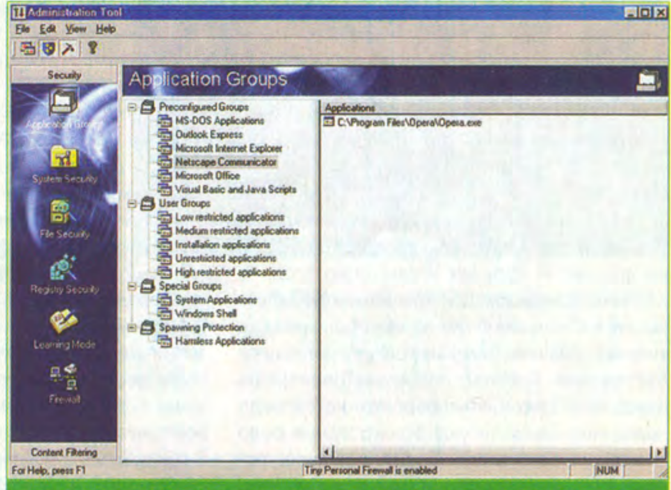
Рейтинг "Мании" (для рядовых пользователей): 3/5

Рейтинг "Мании" (для продвинутых пользователей): 4.5/5

Tiny Personal Firewall v3.0

Разработчик: Tiny Software, Inc.
Размер: 9790 kb
Лицензия: Shareware
Стоимость регистрации: 49.95$
Язык интерфейса: Английский
www.tinysoftware.com

Куча — именно куча, потому как плохо систематизировано — различных настроек, которые вряд ли будут вам нужны. Запутанный интерфейс, большой размер и высокие требования к системным ресурсам. Вот отличительные черты Tiny Personal Firewall.



Tiny Personal Firewall утверждает, что моя Opera — это Netscape!

Сразу после инсталляции программа три раза перезагружала компьютер. Потом выяснилось, что значка в трее так и не будет (хорошо, что по Ctrl+Alt+Del утилиту видно). В настройках есть возможность "интегрировать брандмауэр в Internet Explorer", что повышает эффективность контроля над про-

исходящим, зато сильно снижает удобство работы с программой. Чтобы хоть что-то изменить, нужно бежать в **Пуск**.

Интерфейс настолько непонятен, а программа настолько непродуманна, что после инсталляции абсолютно неясно, каким программам что можно делать. В Tiny Personal Firewall имеется масса функций (это видно хотя бы по настройкам).

Но единственное, что удалось выяснить, так это способ изменения настроек для программ, которые сам брандмауэр определил как работающие с Сетью. А для остальных? ReGet, например, спокойно работал с Интернетом, хотя для него не было ни одного правила!

Можно резюмировать, что программа обладает множеством полезных, но непонятно как используемых возможностей, кучей никому не нужных функций (например, защитой реестра). При этом она поедает системные ресурсы наравне с самой Windows. Что касается конфигурации этого файервола, то выяснилось, что лучше уж настраивать **VisNetic**, чем копаться в недрах Tiny Personal Firewall.

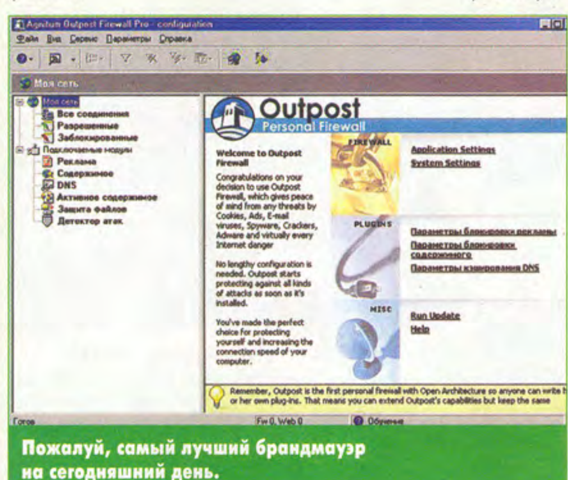
Рейтинг "Мании": 2/5

OutPost Firewall Pro v1.0.1511.1038

Разработчик: Agnitum Ltd.
Размер: 2525 kb
Лицензия: Shareware
Стоимость регистрации: 39.95$
Язык интерфейса: Русский !!!
www.agnitum.com

Единственная программа из обзора, которая поддерживает русский язык. В результате разобраться с ней может даже ребенок.

Сразу после инсталляции включается "обучающий режим". При этом иконка в трее выглядит как вопросительный знак. В этом режиме при попытке соединения с Сетью любой программы брандмауэр попросит вас создать правило.

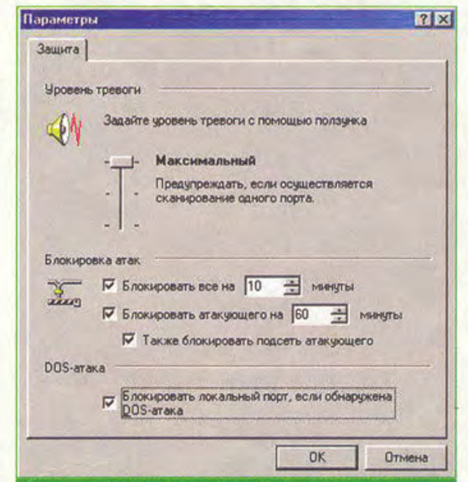


Пожалуй, самый лучший брандмауэр на сегодняшний день.

Если хотите использовать программу, имя которой брандмауэр покажет как нарушителя, нажмите "разрешить этой программе выполнять любые действия". В противном случае вы сами поймете, что нажать.

OutPost Firewall переплюнул по мощи и удобству даже легендарного AtGuard'a. Программа способна блокировать рекламу, cookies, активное содержание страниц (компоненты ActiveX и скрипты), следить за определенными файлами (защищать их), детектировать атаки и кэшировать DNS (это сэкономит вам массу времени — работает как кэширование web-страниц Internet Explorer'ом).

Создавать правила в OutPost одно удовольствие.



Вот так должен быть сконфигурирован детектор атак.

Программа построена на модулях. Можно подключить свой собственный модуль. Обновление осуществляется автоматически (если оно существует и вы в Сети), только для его подключения (не перекачки) нужно зарегистрировать программу.

На сайте разработчика доступна документация по OutPost Firewall на русском языке (ждет вас ***на нашем компакте***). В ней достаточно понятно объяснены принципы настройки брандмауэра.

Давайте теперь разберемся в не столь очевидных настройках. Настроим детектор атак. Щелкните на нем (в основном окне) правой кнопкой мыши и выберите пункт **"Параметры"**. Теперь подвиньте ползунок уровня тревоги на максимальную высоту (это заставит брандмауэр сообщать вам о любых попытках сканирования или атаки), во всех остальных чекбоксах поставьте галочки (это позволит оказать злоумышленнику должный отпор).

Теперь нужно настроить **"Активное содержимое"**. Входите в его свойства (точно так же) и справа везде ставьте точки напротив слова "запретить". Потом слева переключитесь на **"Веб-страницы"** (до этого вы были в разделе **"Почта"**) и сделайте то же самое. Теперь вы застрахованы от всплывающих окон, cookies. Но не будет работать Java. Если вам понадобится использовать Java на каком-нибудь сайте, зайдите в свойства "Активного содержимого" в раздел "Веб-страницы" и нажмите кнопку **"Добавить"**. Теперь введите нужный URL и сделайте персональную конфигурацию для данного сайта. Помните, необходимо руководствоваться правилом "запрещено все, что не разрешено", а не правилом "разрешено все, что не запрещено".

Мы настроили подключаемые модули (остальные сконфигурированы оптимально — можно только испортить). Теперь надо настроить основную часть. Зайдите в меню **Параметры/Системные**. Там зайдите в **"Параметры"** раздела **ICMP**. И удалите все галочки. Теперь ваш компьютер будет невидимкой для ICMP-сканирования (оно самое популярное). Хотя на вкладке **Параметры/Системные** этот режим включен явно, все равно нужно убрать "эхо" из параметров.

Теперь с OutPost вас ждет действительно приятный и безопасный серфинг. Никаких выскакивающих окон и баннеров. Никаких атак и скриптов. Главное — помните: ваша безопасность пропорциональна тщательности настройки брандмауэра. Поэтому не брезгуйте советами: только дураки не учатся на чужих ошибках.

Рейтинг "Мании": 5/5

Теперь давайте подведем общие итоги. OutPost Firewall — программа, безусловно, хорошая, но и она не идеальна. OutPost подойдет для простого домашнего компьютера, использующегося для частой работы в Сети. Именно в этом случае пригодится борьба с рекламой и pop-up окнами.

Если же ваш компьютер входит в локальную сеть, то тут на первое место выходит ZoneAlarm. Этот брандмауэр имеет возможность гибкой настройки правил для различных диапазонов IP. Хотя этой функции не лишен и OutPost, все-таки ZoneAlarm здесь предпочтительнее.

Минимализм VisNetic пригодится в тех случаях, когда сетевой серфинг является больше исключением, чем правилом. Этот брандмауэр не сделает работу с Сетью комфортабельной, однако защитой обеспечит. Если комфорт — не главное, то незачем тратить системные и аппаратные ресурсы на поддержку лишних функций.

Помните, что брандмауэр не является панацеей от всех бед, но в сочетании с мощным антивирусом и "недоверчивым хозяином" послужит хорошим щитом в борьбе за безопасность. А вам, уважаемый читатель, можно лишь пожелать быть таким "недоверчивым хозяином"... случайные контакты и излишнее любопытство могут повредить не только вашему здоровью, но и здоровью вашего компьютера. ■

На нашем компакте
Бесплатные версии всех описанных в статье программ и подробная документация к OutPost Firewall на русском языке.

Стандартные коды

Axis Arena

В меню войдите в режим skirmish. Зажмите левый Ctrl, правый Alt и PageUp на несколько секунд. Вернитесь в меню и кликайте на пункт Arm Center. Теперь вам должны быть доступны все виды вооружений. Это также открывает все уровни в режиме skirmish.

Чтобы перейти в "большеголовый режим", нажмите во время игры Enter и введите give me a big head. Чтобы вернуться в нормальный режим, введите get my head back.

Cultures 2

Во время игры нажмите F2 и вводите:

Funexplore — показать всю карту.

Funlarry — играть все звуки в игре в замедленном режиме. Чтобы вернуться в нормальный режим, нажмите Enter.

Funouttake — играть файл outtake.mp3 с диска с игрой.

Для того чтобы открыть игровые миссии, вводите на экране кампании: Ohodin, Zanzarah, Amy, Hadschi, Habspass, Svenkommt, Gothicrulez, Regengott, Shattenfee.

Duke Nukem: Manhattan Project

Во время игры нажмите "~" (тильда) и вводите нижеследующие коды:

Toggle g_p_god — режим бога.

Give all — дать все оружие и полный боезапас, плюс добавить 100% жизни.

Give life — дать 100% жизни.

Give forcefield — дать силовое поле.

Give ammo — добавить патронов ко всем видам оружия.

Kill — убивает игрока.



Starship Unlimited 2: Divided Galaxies

Следующие коды нужно вводить с зажатой клавишей Home. Каждая буква, введенная с зажатой Home, считается игрой частью кода. Не ошибитесь.

HKBA — установить Killer Beam на выбранный юнит.

HPKA — установить уничтожитель планет на выбранный юнит.

HWA — установить артефакт Wisdom на юнит.

HBGA — установить лучший генератор.

HBCA — установить лучший компьютерный модуль.

HBDA — установить лучший двигатель.

HIRA — установить артефакт быстрой перезарядки.

HCRA — установить ремонтный модуль.

HBSA — установить лучшие щиты.

HBAA — установить лучшую броню.

HBFA — добавить лучшие истребители в ангар.

HISA — установить непробиваемые щиты.

HMCE — максимальный боевой опыт.

HARA — увеличить скорость разработок.

Шестнадцатиричные коды

Freedom Force

Открывайте ваш файл сохраненной игры в любом шестнадцатиричном редакторе. По адресам 1068, 1069, 106C, 106D измените значения на FF. Получите более 65000 очков престижа.



Grandia 2

00000040 — золото.
00000044 — специальные монеты.
00000048 — магические монеты.

Hoyle Casino 2001

Открывайте файл user.log (может называться и user1.log) в специальном шестнадцатиричном редакторе Hex Workshop. Идите по адресу 7792 в десятичной (!) системе. По этому адресу вы найдете значения 64 бит, 8 бит и 32 бита. Последнее из них нам и нужно. По нему должно быть прописано значение 5000. Это ваши стартовые деньги. Изменяйте на любое значение в пределах 999999999. Если измените на большее, игра будет считаться пройденной и в следующем круге у вас будет опять 5000.

V.I.P.

Да, давненько нас не кормили играми такого типа. Честно говоря, этот представитель кибериндустрии мне напомнил старые текстовые квесты годов этак восьмидесятых. Только вот там хоть строки набирать надо было, а тут... Нет слов, одни междометия. Однако чтобы открыть все ролики и картинки с участием Пэм и ее подруг (да и друзей), нужно набрать очки. Тому, кому лень это делать, предлагаю следующие адреса: 0041F770, 0041F79C, 20AB6760, 20AC6154, 20AC6180. А того, кому совсем лень, приглашаю в "Игровые ресурсы".



▲ Пэм собственной персоной. Вид сзади.

Игровые ресурсы

Die Hard

Игра на движке LithTech.

<Каталог игры>\Movies — видеоролики создателей игры.

<Каталог игры>\Save — ваши сохраненные игры.

Основные звуки игры лежат в файле Nakatomi.rez. Сканируйте его GameAudioPlayer'ом и пользуйтесь на здоровье.



▲ Глюк! Этот парень еще долго будет палить в меня после второго хедшота!

Dungeon Siege

Все звуки лежат в файле Sound.dsres, что находится по адресу <Каталог игры>\Resources.



Soldier Of Fortune 2

<Каталог игры>\Base\gfx\menus — картинки с ваших сохраненных моментов в малопонятном, но читаемом ACDSee 4.0 формате .png.

<Каталог игры>\Base\models.pk3 — модельки, понимаемые стандартными редакторами для Ку 3.

<Каталог игры>\Base\mp.pk3\gfx — рассортированные по подпапкам текстуры, элементы интерфейса и просто картинки.

<Каталог игры>\Base\mp.pk3\models — еще немного моделек, доступных в мультиплеере.

<Каталог игры>\Base\mp.pk3\music — немного музыки, кстати, для разных карт есть свое музыкальное сопровождение.

<Каталог игры>\Base\mp.pk3\sound — много звуков, рассортированных для удобства.

<Каталог игры>\Base\musicandsound.pk3 — музыка и звуки игры, запихнутые вместе в один архив.

<Каталог игры>\Base\myconfig.cfg — ваш файл настроек игры.

<Каталог игры>\Base\skins.pk3\models0-4 — папки текстур моделей игроков и прочих объектов.

<Каталог игры>\Base\skins.pk3\sound — еще немного звуков.

<Каталог игры>\Base\textures0.pk3, textures1234.pk3 — очень много текстур, отсортированных заботливыми разработчиками.

<Каталог игры>\Base\therest.pk3 — текстуры.

<Каталог игры>\Base\save — папка с вашими сохраненными играми.

<Каталог игры>\Docs — мануал и другие документы к игре, которые стоит прочитать перед стартом.



Spider-Man: The Movie

<Каталог игры>\animatic — немного оригинальных комиксов, возможных к покупке на полученные очки в самой игре. Формат .bik.

<Каталог игры>\data\audio — много звуков, рассортированных по поддиректориям. Причем некоторые из них в формате .wav, другие же в формате .bik.

<Каталог игры>\data\loadtex — текстуры основного рисунка меню и несколько файлов шрифтов.

<Каталог игры>\data\tips — заметки, появляющиеся по ходу игры. Вообще, написать можно все что угодно, главное, чтоб это было с фантазией!

<Каталог игры>\Docs — опять описания и мануалы... интересно, их хоть кто-нибудь читает?!



<Каталог игры>\movies — видеовставки из игры в формате .bik.

V.I.P.

Вы увидите те самые видеоролики, о которых было упомянуто в "Шестнадцатиричных кодах".

<Каталог игры>\movie — каталог с теми самыми видеороликами. Они все проигрываются стандартным Media Player'ом.

<Каталог игры>\save — директория с вашими сохраненками.

<Каталог игры>\sound — просканировав эту папку все тем же GameAudioPlayer'ом, вы получите все звуки и музыкальные вставки игры.

Антиквариат

11'th Hour

В основном меню игры наберите **Zaphod Beeblebrox** и **Eleventh Hour**, чтобы получить доступ ко всем местам в доме. Чтобы пропустить заставку, нажмите два раза **P**, когда появится череп.

Earthworm Jim

IDDQD+IDKFA — показывает титры.
THREEMILEISLAND — получить полную энергию.
ITSAWONDERFUL — добавить еще одну жизнь.
ONANDONANDON — бесконечные жизни.
POPQUIZHOTSHOT — полный запас патронов.
JUSTWHATYOUSEEPAL — полный запас плазменных патронов.
GETTHECHEESETOSICKBAY — открыть все уровни.
SWEATY — Джим раскатал губы.
MALFORMED — у Джима большие глаза.
SLUGFORABUTT — у Джима стрела в голове.

Gauntlet 2

В этой игре очень специфические коды. Так, если вы хотите, чтобы все двери на уровне открылись, просто ничего не делайте в течение 10 секунд. А если подождете 145 секунд, то любая стенка будет выходом с уровня.

Imperialism

Небольшой шестнадцатиричный взлом для этой игры. Сохранитесь на первом вашем ходе, предварительно запомнив количество наличности. Переводите это в шестнадцатиричную последовательность и открывайте вашу сохраненную игру в любом редакторе. По контекстному поиску ищите название системы, в которой вы обитаете (например, Deneb). И по 79—82 байту от названия ищите вашу наличность. Изменяйте!

MechCommander

Перед использованием кодов вам нужно в корневой директории игры создать файл под названием **buymechcommander.2**. Теперь в игре будут доступны следующие коды:

Lorrie — пополнить боезапас.
Osmium — включить (выключить) режим бога.
Lordbunny — бесконечная авиаподдержка.
Deadeye — повысить точность стрельбы.
Mineeyeshaveseentheglory — открыть всю карту.
Framegraph — показать количество фреймов в секунду.

Oldtimer

Если у вас вдруг в течение игры возникли проблемы с финансами, введите:
Ctrl+"-" — добавить 100000 буказоидов.
Ctrl+? — добавить 1000000.

Easter Eggs

Moorhuhn 3



Коренное отличие третьей части от предыдущих заключается в том, что за перезарядку теперь отнимают очки, посему старайтесь свести количество бесполезных выстрелов к минимуму и перезаряжайтесь, только когда обойма полностью опустеет. По количеству всевозможных секретов новый курошлеп оставляет позади все свои предыдущие реинкарнации.

Секреты

По-прежнему за все сбитые камни (осторожно, под одним из камней прячется черепаха!) вам дают бронебойные патроны, без которых часть высокооплачиваемых секретов недоступна, также существует третий тип патронов, о получении которого далее...

Кроме обычных кур, появились некие пернатые, похожие на уток, по-видимому, они занесены в Красную книгу и за их отстрел ощутимо штрафуют — будьте внимательны, браконьерство тут не жалуют.

Первые десять секунд за летящие семена дают по 100 очков, после этого уже за них дают случайные бонусы, как приятные, так и откровенно вредные (например, появляется компьютерный оппонент, который перехватывает лучших кур, или прицел временно становится невидимым — тоже неприятно), также в самом начале игры можно расстрелять скатерть на пляже (очки) и дерево (появится карта, к которой вернемся позже).

Теперь стреляем в верхушку маяка, после нескольких выстрелов появится куча мелких "дорогих" кур, расправляемся с ними. За выстрел по домику прибавляют время, равно как и за некоторые из летающих семян и часы. Правда, живущий в домике охотник, после того как его побеспокоили, тоже начнет отстреливать кур, причем в основном 25-очковых. На 31 секунде игры появляется заяц, если его убить, появится ежик, отправляем его в лучший мир и получаем честно заработанные очки. Менее чем за 5 секунд до конца игры можно пристрелить дятла, за него дадут 50 очков, если же в него пальнуть на последней секунде (это сложно), то добавят довольно много времени. Стреляя по листьям на дереве, если повезет, можно временно остановить таймер.

За убитую акулу плюс 10 рыбок плюс трех "мелких" куриц подряд вам дадут один магазин патронов третьего типа — редкая штука. Этими патронами стреляйте в скалу, указанную на карте, после шести выстрелов вы откроете пещеру, в которой спрятано сокровище, теми же патронами сбиваем елку (за нее дадут 100 очков) и, наконец черепаху. Также, если патроны остались, можно успеть выстрелить в молнию, наэлектризованные куры дохнут быстро и красиво. Бронебойными патронами можно сбить мох со сколы и курицу-дух (прячется в лесу).

После убийства 8 рыбок можно стрелять по кораблю, за несколько прицельных выстрелов бронебойными патронами получите +200. Лодку же сначала надо отогнать от берега несколькими выстрелами по воде рядом с ней и только после этого потопить. Если клад окажется в скале рядом с лодкой, то при расстреле скалы упавший обломок потопит лодку (+100).

Бонусы

За сбитые листья полагаются следующие бонусы:
GIMMEAMMO — 12 патронов в магазине.
TIME OUT — время возвращается на 0:09.
MINUS/PLUS — плюсовые и минусовые очки временно инвертируются.
FRANK LOVES U — плюс 100 очков.
ANTIGRAV убитые куры не падают, а летят вверх.
TRY TO HIT ME — для убийства курицы требуется несколько выстрелов.
HEAVY METAL — аналог предыдущего бонуса, правда, за кур дают в два раза больше очков.
HEBEL — минус 100 очков
EVERYTHING COUNTS — очки, которые заработал ваш оппонент (если его "разбудили"), переходят на ваш счет.
FIVE MORE — плюс 5 очков за каждую курицу.
MORETIME — 10 секунд дополнительно.
SLOWMO — замедление.
TURBO MODE — ускорение.
HURRY UP — минус 5 секунд.
ANTICLOCK — обратный отсчет (время прибавляется).
FREEZE — все куры замирают на месте.
За сбитые семена бонусы примерно те же.

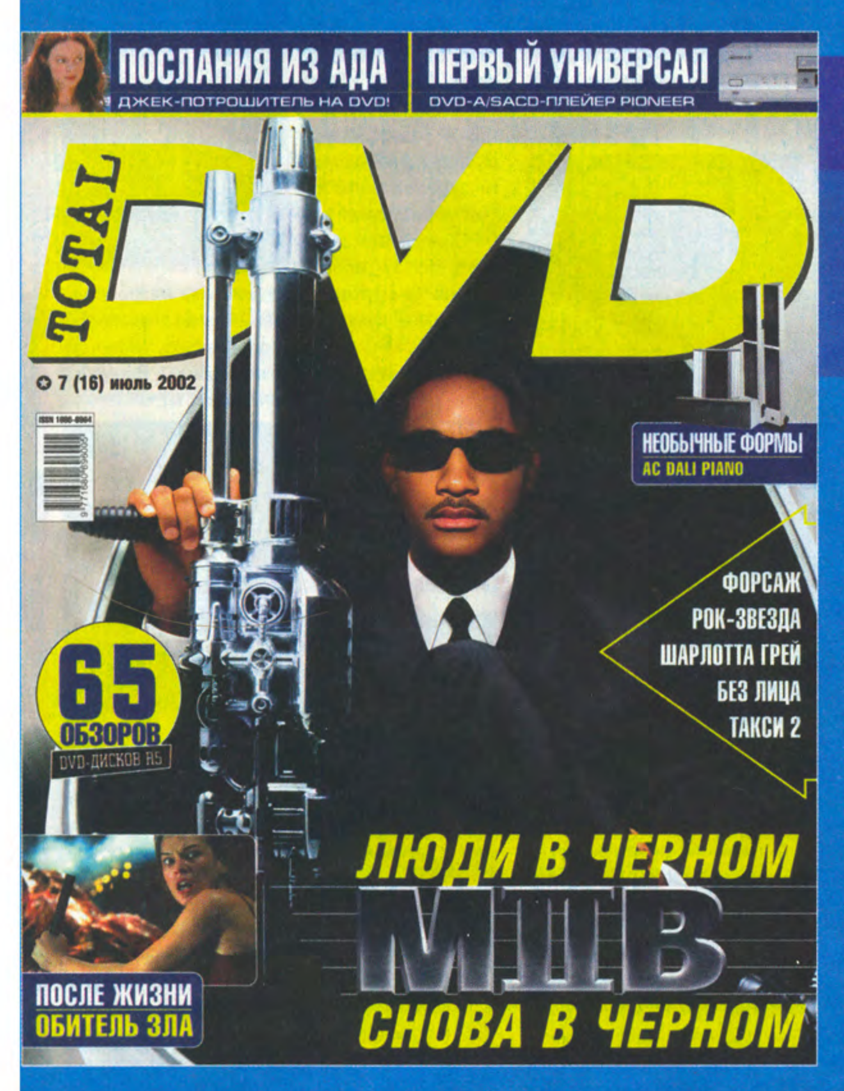
Moorhuhn Tetris

Мало кто знает, что в игру встроен тетрис. Чтобы его запустить, в главном меню кликните подряд на все буквы **M-O-O-R-H-U-H-N**. Надо отметить, что этот тетрис сильно отличается от обычного и играть в него довольно трудно.

Над рубрикой "КОДекс" работали:
"Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат" — Александр Опальский aka MagiciaN (note1abk@mail.ru). "Easter Eggs" — or@nge (orange@igromania.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru). ■



✪ 7 (16) июль 2002



ПОТОК НОВОСТЕЙ

СО ВСЕГО МИРА



САМЫЕ ЯРКИЕ

ФИЛЬМЫ МЕСЯЦА

ОБЗОРЫ ТЕХНИКИ:

ОТ МАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ

ДО ЭЛИТНОЙ HI-END АППАРАТУРЫ

МУЗЫКА НА DVD

МИР DVD В ЛИЦАХ

СПРАВОЧНИК ПОКУПАТЕЛЯ DVD

КОНКУРСЫ, ВИКТОРИНЫ,

ПРИЗЫ



Редакция журнала: 119034,
Москва, Коробейников пер.,1/2, стр. 6,
тел.: 245-8859, e-mail: info@totaldvd.ru

БРАТЬЯМ ПО РАЗУМУ
ПОСВЯЩАЕТСЯ

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20 system



Wizards of the Coast пошли на удивительный для своего статуса шаг: объявили о конкурсе на лучший фанатский сеттинг. Произведение победителя будет опубликовано и встанет в один ряд с Forgotten Realms, Dark Sun и Ravenloft. Кроме того, лауреат получит $100,000 — неплохая сумма для гейммейкера-любителя!

Вторая официальная книга правил, целиком посвященная различного рода созданиям и тварям от *Wizards of the Coast,* появится в продаже в сентябре. Она будет называться, как ни удивительно, Monster Manual II и содержать порядка двух сотен монстров.

Новости Magic: the Gathering

Начнем с главного: вышел новый сет Judgment. Третий и заключительный в блоке Odyssey, он стал бело-зеленым, чтобы выровнять дисбаланс, созданный в черном Torment. Как всегда, много новых перспектив открывается для старых турнирных колод в различных форматах.

Крупнейший майский турнир — Pro Tour Nice в формате Od-Od-Tor драфт. Его победителем стал чемпион Европы 2001 *Evind Nitter*. А *Kai Budde* впервые проиграл на третий день Pro Tour. Можно поздравить украинских магов с неплохим выступлением на этом турнире — *Артем Козачук* и *Юрий Коломейко* пришли 21-м и 42-м соответственно.

Похоже, что великий и некогда непобедимый *Jon Finkel* сошел с турнирной арены. Упустив в Ницце последнюю возможность квалифицироваться на Чемпионат Мира по protour-очкам, он также не смог попасть в американскую национальную сборную.

В разделе локальных новостей можно отметить великолепно проведенный *Magic Land Final* этого сезона. Киевский клуб вновь порадовал нас хорошим турниром, первое место на котором поделили *Рустам Бакиров* и *Андрей Рыбальченко*.

Наконец-то объявлена дата релиза *Magic Online*. В продажу игра должна поступить 24 июня и по цене $15. В набор включен диск с самой игрой, описание и виртуальная Preconstructed-колода.

Ждите в следующей "Игромании" результаты чемпионата Европы, который пройдет с 28 по 30 июня в Амстердаме.

Антон Курин
anton_kurin@mail.ru

Mongoose Publishing продолжит цикл "классово-расовых" руководств тремя новыми книгами. The Quintessential Cleric — глубокая проработка класса клириков. Кроме стандартного набора новых фитов, умений и престиж-классов, в книгу вошла информация о религиозных братствах, построении церквей и использовании всей мощи веры. Авторы The Quintessential Wizard прекрасно отдавали себе отчет в сложности и многообразии представителей магического сословия и постарались вместить в книгу множество опций и вариаций на их тему, а также информации о процессе обучения магии и строительстве башен волшебников. Наконец, The Quintessential Elf расскажет о новых возможностях для эльфийских персонажей, об эльфийской магии и подвидах эльфов, об их пантеоне и особенностях укреплений.



Компания *Sword & Sorcery* анонсировала d20-совместимый продукт, который явно должен прийтись по душе вампирологам Ravenloft. Van Richten's Arsenal расскажет о множестве способов убийства представителей вампирского племени. В книгу войдут новые виды оружия, правила по алхимии, заклинания, магические вещи и престижные классы, такие как *алхимик* и *крестоносец*. 160-страничный продукт продается за $24.95.

Интересно, предполагали ли разработчики игровой механики ***d20 system***, что породят новое направление в ролевой индустрии, которое будет развиваться по своим собственным законам? На сегодняшний день насчитывается уже 67 компаний, выпускающих d20-совместимые продукты, и их число растет с каждым месяцем. Конкурентная борьба заставила *Green Ronin Publishing* и *Paradigm Concepts* почти одновременно выпускать серию книг, посвященных описанию сказочных рас, — Races of Renown и Races of Legend соответственно. Чтобы не препятствовать на рынке друг другу, фирмы заключили соглашения, и обложки каждой пары выходящих книг из этих серий будут оформляться одним и тем же художником, что обеспечит узнаваемость и увеличение спроса среди покупателей. Lords of the Peaks стал первым детищем этого соглашения. Посвящена новая книга любимцам DM-ов — великанам. В разных игровых мирах они могут играть совершенно разные роли: живые реликты прошедших веков, или дети богов, или главные противники человечества. Релиз намечен на август 2002.

Birthright.net, официальный сайт популярного игрового мира D&D Birthright, объявил о скором выходе Birthright Campaign Setting.



В книгу войдут "переписанные" под Третью редакцию расы, классы, родословные, чудовища, а также умения и спецумения. Приятно — еще один культовый мир AD&D, подобно Ravenloft и Dragonlance, теперь возрождается.



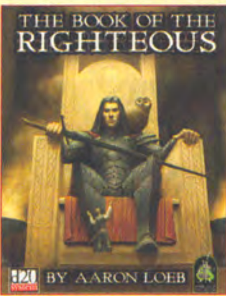
Оccult Lore — так именуется альтернативная магическая система от *Atlas Games*. Она занимает 240 страниц и содержит новые заклинания, магические вещи, классы персонажей и NPC, домены и правила по 11 новым магическим традициям: Алхимия, Астрология, Солнечный культ, Стихийный культ, Геомансия (магия Земли), Искусство травника, Магическое воображение, Культ сновидений, Рационализм, Культ духов, Симпатическая магия.



Проект Dark Awakenings принадлежит перу австралийской компании *Auran* и представляет собой серию занимательных d20-приключений. Уже изданы две книги: Guardian и Shadowland, посвященные противостоянию с мистическим Стражем. Все книги серии комплектуются компакт-дисками с массой ресурсов для DM'а и игрока — оригинальное дополнение к бумажным руководствам.

Компания *MonkeyGod Enterprises* опубликует d20-совместимое приключение в сравнительно нераспространенном в ролевых играх жанре "юмористический детектив". Действие All the King's Men происходит в сказочной версии средневекового Лондона — городе Хэмдон. Во время представления в одном из городских театров на сцену выпадает мертвый архиепископ. Естественно, во всех грехах обвиняют труппу актеров. Персонажам предстоит выявить настоящего убийцу, но не все так просто в мире шоу-бизнеса... Приключение рассчитано на персонажей 7-9 уровня.

Энциклопедию верований решила издать *Green Ronin Publishing*. В 320-страничном томике Book of the Righteous будут пред-





ставлены 20 готовых к "употреблению" церквей, с соответствующим пантеоном богов, подходящих для любого сказочного мира. О каждой будет рассказано очень подробно: клир, святые ордена, догматы, молитвы и ритуалы. А для тех ведущих, кому лень продумывать космологию своего игрового мира, руководство предоставляет прописанную мифологию, которая объединяет всех богов, представленных в книге. Здесь же появится и новый класс — *holy warrior*, а также новые престиж-классы, заклинания, домены и артефакты. Книжка начнет продаваться в августе за $39.95 Та же компания объявила о разработке продукта из d20-совместимой серии Master Class: **The Assassin's Handbook**. В него войдет все, что мы хотели знать о наемных убийцах, но боялись спросить. Помимо стандартного набора d20-новинок, в книгу войдет описание двух организаций наемных убийц.

Компания *Inner Circle Games* объявила о разработке серии d20-совместимых продуктов под общим названием **Fantasy Locales**. В нее войдут описания разнообразных мест и локаций, которые ведущий игры может с легкостью вставить в свое приключение или кампанию. Для каждой локации будут прописаны завязки, NPC, история и детальный план местности. Продукт будет поставляться в электронной форме, что позволит DM-у выбирать из множества недорогих вариантов.

GURPS

Steve Jackson Games отправила в тестирование новую книгу — **GURPS Assassins**, о людях тяжелой, но высокооплачиваемой профессии. Книга будет в деталях описывать наемных убийц, их излюбленное оружие, методы и нанимателей. В руководстве 48 стр., и стоить оно будет $12.



Другое руководство, **Transhuman Space: Blue Shadow**, описывает водные просторы в конце XXII в., от теплых морей Земли до ледяного океана Европы. Экология океанов, добыча ископаемых, терроризм, а также новые шаблоны персонажей, включая паралюдей, биодроидов, кибероболочки и животных, специальным образом модифицированных для жизни под водой, — все эти прелести в новом издании. Фанатам GURPS эти 128 страниц обойдутся в $22.95.



Второе издание переживает **GURPS Cliffhangers**. Это приключения в стиле рассказов 20-х—30-х гг.: желтая пресса, фильмы-ужастики и, конечно же, отважные исследователи неизвестных земель, которые неизменно встречаются с проживающими там монстрами, жарят из них вырезку на кострах и кормят ими заблудших туда неведомо как неразумных журналисток, которых приходится еще и спасать... Одним словом — "Индиана Джонс" и "Мумия" в одном флаконе. За $22.95 игрок получит 128 стр. информации об этом приключенческом сеттинге.



Другие системы

White Wolf Games в рамках новой линейки Мира Тьмы "Год Проклятых" издает первый продукт — **Mafia**, рассказывающий о нелегкой жизни простого гангстера во вселенной, где тридцать пуль из автомата положат далеко не любого противника...

Немецкая компания *FanPro* объявила о выпуске новых приключений для своей популярной ролевой игры **Das Schwarze Auge**. Книги **Spur des Sternenprinzen** ("Подкова Звездного князя") и **Zeit der Ritter** ("Время рыцарей") представляют собой объемные модули, которые могут быть использованы как основа для будущих кампаний. Они продаются по DM27 (на сайте еще не перевели их цену в евро). **Leicht verdientes Gold** ("Золото, которое легко заработать") — сборник небольших приключений, которые победили на специальном конкурсе модулей, проводившемся в 2001 (13,50 евро). Наконец, последняя новинка, **Der Alchemyst**, посвящена истории колдуна, ставящего жуткие эксперименты над детьми. Упор в книге делается на магии, и продается она за 10 евро.



Pinnacle Entertainment представила на суд широкой общественности игровую механику **Savage Worlds**. Система должна поддерживать и эпику ролевых игр, и крупномасштабные сражения, чтобы соответствовать требованиям современного рынка. Полноценная версия правил будет распространяться абсолютно бесплатно через Интернет (при этом авторы не отказываются и от бумажной коммерческой версии).

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Games Workshop

Команда **Games Workshop** планирует для своих почитателей "горячее" лето. В **W40k**, помимо Орд Хаоса (абсолютно новых воинов Хаоса, мародеров и Демонов), поступления будут и у Chaos Space Marines: Тим Эдкок работает над новыми платами к свежему Rhino — раз он появился у Космодесанта, то будет и у Хаоса! Эли Моррисон завершает работу над "Тысячей Сыновей", которых с нетерпением ждут почитатели Тзинча, мрачного божества.

Во вселенной **Warhammer Fantasy Battles** после Орд Хаоса (Хаос будет царить сразу в обеих линейках Warhammer!) грядет очередное пополнение. Колин Грейсон доделывает Khemri Tomb Guard, а Марк Хариссон создал сногсшибательную военную машину для Королей Гробниц: *The Casket of Souls*. Теперь она тестируется на опытных партиях скавенов, эльфов и имперцев...

В **Battlefleet Gothic** вот-вот стремительно ворвется флот Темных Эльдар, а также сойдет со стапелей новый орочий крейсер (какой именно тип — держится в тайне).

BattleTech

Продвигая вселенную **BattleTech**, компания *WizKids* подписала с *Joyride Studios* соглашение о том, что последняя будет производить коллекционные миниатюры по вселенной **MechWarrior**. Данные миниатюры будут являться исключительно эстетическими пластиковыми фигурками с возможностью замены и реконфигурации различных частей "мехов". Первые образцы поступят в продажу весной 2003, пока же мы представляем вашему вниманию фотографию одной такой фигурки от *Joyride Studios*: знаменитый MadCat MKII.



Эльронд против Сарумана

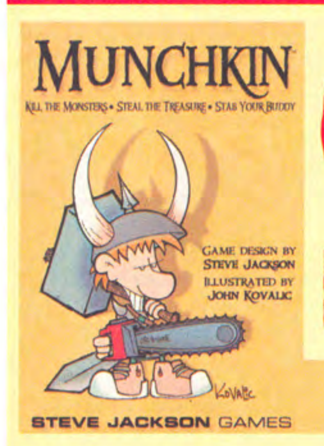
Третий сет **Lord of the Rings TCG**, самой продаваемой коллекционной карточной игры в мире, в этом месяце стартует по всему свету. Его официальный пререлиз состоится и в России — тем самым эта игра второй (после MTG) получает полноценную турнирную поддержку в нашей стране.

Новое расширение называется **Realms of the Elf-lords**, и, как следует из названия, оно посвящено эльфийскому народу (наибольшее количество карт относится к этой культуре). В качестве противника эльфов выступит сам Саруман Белый со своими орками (новая раса в игре!), а также коварные орды мордорского Ока.

Среди 122 карт этого сета снова появятся *артефакты*: на этот раз — три Кольца Эльфов, сломанный меч Нарсиль и — Палантир, заменяющий Саруману кабельное телевидение. Некоторые карты первого сета будут изданы в новом варианте, включая *Эльронда, Галадриэль* и самую дорогую карту игры — *Арвен*. Разработчики обещают развитие старых архетипов колод и появление нескольких новых.

Новости подготовлены порталом "Ролемансер" (www.rolemancer.ru), крупнейшим ресурсом о внекомпьютерных играх. ■

Кирилл Румянцев
(hardwick@mailru.com)
при участии Николая Пегасова



Самая Крутая Настольная Игра в Мире

Манчкинские продукты от Steve Jackson Games

Истоки манчкинизма

"Многие игроки просто не понимают всей прелести power-playing'a".
(Стив Джексон, создатель ролевой системы GURPS и игры Munchkin)

Кто из нас, начиная играть в компьютерные RPG, не перезагружался по несколько раз в надежде, что компьютер наконец-то сгенерит вам персонажа с максимальными характеристиками? А после этого мы упорно "прокачивали" файтерам силу (не заботясь об уме, как в пословице), а магам — мозги (оставляя боевые искусства воинам). Это явление перебралось на PC из настольных ролевок и даже имеет специальное название — *манчкинизм*.



Само слово "**munchkin**" взято из "Волшебника страны Оз" — это одна из сказочных рас волшебного мира, которая в отечественном "Волшебнике Изумрудного города" была переведена А. Волковым как "жевуны", т.е. те, кто жует. Игрок-манчкин старается проглотить и прожевать как можно больше монстров для получения драгоценной экспы — отсюда аналогии со страной Оз. Цель игры манчкина — рост характеристик своего персонажа. Манчкины принимают участие в RPG лишь ради улучшения оружия/доспехов и получения новых уровней. Среди играющей общественности эти индивидуумы пользуются дурной славой, поскольку считается, что истинная цель ролевой игры — отыгрыш. Хардкорные ролевики никогда манчкинами не будут (как они сами считают). Но мы-то знаем, что это не так, и в каждом игроке есть немного манчкина...

...дверь громко хлопнула о каменную кладку. Вскинув на плечо свою любимую Двуручную "Плюс Вторую" Бензопилу, которую он нежно звал ДПВБ, герой смело вошел под своды темного и сырого подвала. Его крылатые ботинки, когда-то честно спертые у самого Гермеса, оптимистически хлюпали по темной жиже, которая составляла большую часть поверхности пола. Когда из-за угла на него выскочили 32856 орков, он нисколько не испугался. И даже когда его любимая ДПВБ вдруг неожиданно заглохла, нашего героя это не смутило. Выхватив из-за спины свою любимую волшебную палочку, чей алый отблеск отразился на отполированных пластинах полного рыцарского доспеха фирмы "Orcs-Must-Die", он героически стер в порошок остатки разведгруппы неприятеля...

...титан очень сильно удивился, когда неприятно пахнущий хоббит вытащил из кармана молоток размером с самого титана и огрел того по голове...

...маг долго отбивался заклинаниями от наступающей амазонки, а потом достал свой любимый кухонный комбайн "Урал" с объемом двигателя 4 литра и нашинковал бедную воительницу на канапе...



Манчкинские дополнения



Популярность карточного "Манчкина" оказалась настолько велика, что через некоторое время вышло первое дополнение к этой игре — **Unnatural Axe**. Оно содержит массу новых карт и оригинальных игровых идей. Осталось сделать последний шаг, чтобы эта карточная игра стала коллекционной.

Оригинальный "Манчкин" пародирует фэнтезийные ролевые игры, в первую очередь **Dungeons & Dragons**. Но многие ролевики играют в антураже киберпанка, нашего времени или фантастики. Чтобы угодить всем поклонникам RPG, был выпущен альтернативный вариант игры в жанре "космической оперы" — **Star Munchkin**.

Экспа!!!

"Не упустите этого дракона! Его хватит, чтобы получить уровень..."
(Заурядная фраза манчкина)

Один из самых веселых издателей настольных игр, ***Steve Jackson Games***, выпустил в свет настольную карточную игру **Munchkin**, чтобы наши угрюмые, уставшие от постоянного зарабатывания "экспы" лица наконец просветлели.

"Манчкин" — это не коллекционная карточная игра типа MTG, а простое настольное развлечение, представленное в виде пачки карт. Здесь нет понятий "бустер" или "стартер". Купив коробку "Манчкина", вы получаете все необходимое для игры, и больше вам уже ничего не понадобится. А после начала игры вам уже ничего не поможет: я видел многих, кто после первой же партии впадал в состояние влюбленности в эту игру (подобное состоянию наркотической зависимости). "Манчкин" — это прикол, возведенный в ранг серьезного развлечения для любителей ролевых игр.

В комплект входят две колоды карт: комнаты и сокровища. Комнаты — это всевозможные препятствия, встающие на пути ваших героев, например, монстры, проклятия и прочее. Сокровища — главная цель любого "манчкина". Их представляют всевозможное оружие, доспехи, магические шмотки, бутылки с зельем и много прочих полезностей.

Игра рассчитана на любое количество участников (желательно не меньше двух), однако самое интересное начинается тогда, когда встречаются пять или шесть противников.

Ма-а-а-а-ч-и-и-и-и!!!!!!

"Да мне плевать, чей ты там аватар!"
(Из сборника "Последние высказывания приключенцев")

При старте персонажи каждого из игроков становятся представителями человеческой расы своего пола. Каждый игрок берет себе две карты комнат и две карты сокровищ. Все персонажи начинают игру первым уровнем. За убийство любого монстра персонаж получает новый уровень. Игра длится, пока один из игроков не достигнет 10 уровня. Как видите, правила просты и доступны даже для тех манчкинов, кто привык "ходить" абсолютно тупыми варварами.

Для того чтобы убить монстра, персонаж должен быть выше него по "крутости". Крутость высчитывается следующим образом: уровень персонажа плюс все бонусы от шмоток. Если эта сумма выше уровня монстра, персонаж его убивает.

Однако если монстр оказался сильнее, чем персонаж, происходят очень неприятные вещи. У каждого монстра свои привычки, поэтому и надругаться над персонажем каждое чудище может по-своему. Например, понизить уровень. Если уровень персонажа достигает 0, то персонаж умирает, и игрок должен начинать игру сначала.

Чтобы этого не случилось, можно попытаться убежать от монстра. Это разумное действие проводится с помощью броска кубика. При выпадении 5 или 6 считается, что персонаж благополучно смотался.

Начиная свой ход, игрок берет 1 карту комнат из колоды и кладет ее открытой на стол. Если это монстр, то начинается бой, если это проклятие, то играющий забирает его и кладет перед собой. Проклятие действует на персонажа до тех пор, пока не будет снято. Если же эта карта не принадлежит ни к одному из двух упомянутых типов, то персонаж просто забирает ее в руку. А после этого, если боя все-таки не случилось, он тянет вторую карту комнат и сразу забирает ее в свою руку. Также персонаж может выложить любое количество карт с руки на стол.

Если возникла такая ситуация, что персонаж не в состоянии справиться с монстром, другой игрок может ему помочь. Тогда их фактические уровни складываются, уровень за убийство монстра получает первый игрок, а сокровища они делят по договоренности.

CURSE!

LOSE THE HEADGEAR YOU ARE WEARING.

SANDALS OF PROTECTION

Curse cards which you draw when kicking down a door have no effect. (Curses cast by other players will still affect you.)

Footgear 700 Gold Pieces

Еще раз, в кого я превратился???

"...Его мать была Верховной жрицей темных эльфов, а отец — могущественным личом-некромантом. Он вобрал в себя черты обоих родителей, а также получил силу и выносливость гнома, которым его отец был до своей первой смерти..."

(Из книги "Жизнеописания знаменитых манчкинов")

Совсем не обязательно всю игру оставаться человеком. Можно превратиться в эльфа, гнома или хоббита. Каждая раса обладает своими особенностями и недостатками. При получении карточки "Полукровка" можно стать даже полухоббитом-полуэльфом. При этом в любой момент персонаж может поменять расу.

Также во время игры персонаж может получить определенный класс. Классов всего четыре: воин, вор, маг и клирик. Каждый класс имеет свои свойства, а некоторые предметы могут быть использованы только представителями определенных классов. Например, воин может скидывать с руки карточки для повышения своей крутости, а еще, в отличие от других персонажей, если его крутость даже равна уровню монстра, то он все равно побеждает в битве. Волшебник же способен очаровывать неприятеля. Уровни он за такие победы не получает, зато забирает сокровища без всякого кровопролития.

Сокровища! Мои!!!

"Опять Пламенеющая Секира Плюс Шесть. Никому не надо? Ладно, выбрасываю..."

(Из игровой сессии)

Выигрывая сражения, персонажи получают сокровища. Их в игре много, но у всех есть одно общее свойство: они абсолютно *манчкинские*. Например, все помнят знаменитый спелл из D&D под названием *Magic Missile*. А как вам этот же Magic Missile, снабженный ядерной боеголовкой на 50 мегатонн? Все сокровища можно продавать. За большие деньги. На золото потом можно купить себе новый уровень — да это просто мечта манчкина!

Единственным препятствием для получения сокровищ являются монстры. За это их и убивают. Чудовища в "Манчкине" бывают весьма неожиданные, например, самый страшный монстр для всех американцев называется "коммивояжер". Те же 32856 орков представляют собой на самом деле одну игральную карту. Учитывая, что в основном "Манчкин" высмеивает D&D, поклонники этой игровой системы по достоинству должны оценить издевательства над бестиарием "Подземелий и Драконов".



Ты мне не нравишься!!

"На обложке модуля чернел его заголовок: "Смерть приключенцев"..."

(Из инструкции "Как определить, что DM вас не любит")

В процессе игровой партии иногда есть смысл попортить жизнь сопартийцев. Для этого вам пригодятся проклятия. Так как все проклятия, которые не *пали* на вашего персонажа, попадают вам в руку, их там может скопиться очень много.

Применяются проклятия просто. Когда кто-то из героев в очередной раз замахнулся на дракона своим Дико Крутым Мечом, вы, недолго сомневаясь, делаете ему гадость: его любимый меч исчезает прямо у него из рук перед ухмыляющейся мордой древней рептилии. А еще можно *удвоить* монстра или послать ему когонибудь на помощь. Безобидная улитка первого уровня ни с того ни с сего становится Опаснейшей улиткой 12 уровня. Всем весело, кроме противника улитки...

Лепота!!!

"Какая забавная тварюшка! Кис-кис-кис!.."

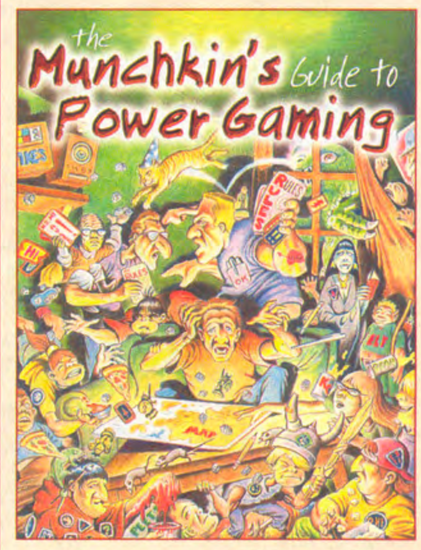
(Из сборника "Последние высказывания приключенцев")

Все карточки несут на себе карикатурные картинки, по которым обычно бывает видно, что случилось с вашим персонажем. Иллюстрировал игру известный художник *Дж. Ковалич*, и его неподражаемый стиль очень подходит к веселым событиям, происходящим в течение партии.

Прелесть "Манчкина" заключена в простоте и веселье. Правила элементарны до абсурдности (или гениальности?), а сюжет (да-да, при всем при этом здесь есть сюжет!) более чем забавен. Если за столом собирается человек шесть, игровая партия превращается в череду безобидных приколов над друзьями.

Вы спросите, почему автор рецензии не упомянул о недостатках игры? Так ведь игра несерьезная (не чета тем же карточным MTG или LotR TCG), она призвана, в первую очередь, развлечь любителей RPG на пару часов (дней, недель, месяцев). Кроме того, "Манчкин" утоляет древнейшую потребность любого игрока — желание быть самым крутым. Ведь, что бы там ни говорили, все мы в душе манчкины. Так давайте не стесняться, а просто получать от этого удовольствие. ■

"Манчкин" ролевой



Помимо карточного "Манчкина", Steve Jackson Games выпускает и полноценные ролевые продукты-пособия по манчкинизму.

Munchkin's Guide to Power Playing — это просто сокровищница полезных советов для всех продвинутых игроков. Манчкинское руководство подробно разъясняет, как создать самого сильного персонажа, как торговаться с мастером, как раскачивать характеристики и т.д. и т.п. Приведены примеры манчкинского снаряжения и героических статистик. При этом в книге, конечно, сохранен веселый дух, присущий и карточной игре.

В скором времени планируется выход **Munchkin d20**, совместимого с Третьей редакцией **D&D**, в который войдут Супер-Сильные заклинания, волшебные шмотки, престиж-классы и монстры. Кроме того, будут отлиты и специальные миниатюры, изображающие персонажей-манчкинов. Не пропустите!



Антон Курин
anton_kurin@mail.ru



Бело-зеленое нашествие

Будущее Магии после выхода Judgment

Каждый год в конце мая компания Wizards of the Coast выпускает карточный сет, завершающий очередной блок. Правосудие, оно же Judgment, — третий сет-расширение блока Odyssey. Теперь окончательно и бесповоротно сформирован Odyssey Block Constructed, и на ближайшие 15 месяцев Камали и Балторы будут удерживать свои позиции в Standard Constructed (он же — Type 2).

Краткое содержание сюжета



Если книга, приуроченная к выходу черного сета Torment, была посвящена способному некроманту Чейнеру, то ее продолжение повествует о злоключениях его бывшего друга, варвара Камаля. В конце последней книги в руках у него оказался артефакт Мирари, начавший влиять на его разум.

В новой книге события разворачиваются следующим образом. С каждым днем бывший гладиатор Камаль становится все резче и несдержанней, готовясь погрузиться в пучину ненависти и безумия. Но усилиями сестры Джески и старого наставника Балтора удается вернуть Камаля к нормальной жизни. Осознав глубину и причину грозивших ему бед, Камаль обращается за помощью к Сетону, чтобы тот научил его путям природы и мира (или — белого и зеленого). В то же время все остальные сильные мира того продолжают гонку за обладанием Мирари, не забывая, впрочем, ставить друг другу палки в колеса.

Многие жизни принесены в жертву этому артефакту. Вот уже пал Балтор от руки чемпиона Лакватуса. Однако и сам Лакватус обнаруживает вскоре загадочную фигуру, совершающую на него покушение за покушением. Императрица Лаванна, вдова убитого императора Абошана, собирает под свое крыло верные ей силы, не поддавшиеся обаянию Лакватуса. Брэйдс тоже принимает участие в развале планов Лакватуса — именно ей мы обязаны загадочным убийцей, который является не кем иным, как реанимированным в зомби Балтором.

Таким образом нас подводят к финальной эпической битве, в которой Камаль встречается с Лакватусом и оставшимися верными ему войсками. Снова, и на этот раз навсегда, убит Балтор, на этот раз уже самим Камалем. От его же руки пал и Лакватус. Враги повержены, справедливость восторжествовала?

Не совсем: вернувшись домой с победой, бывший гладиатор обнаруживает, что Сетон, его последний наставник, мертв, а его собственная сестра Джеска пропала. Все еще далеко от завершения. Остается ждать следующего тома!

Возвращение старых легенд



Во времена Alpha, Beta и Unlimited в каждом цвете было знаковое для него существо, как Sengir Vampir для черного или Serra Angel для белого. Потом для этих легенд настали тяжелые времена — в новых базовых редакциях им не нашлось места, а старые постепенно покидали Тип 2 и Extended. Некогда могучие существа становились интересными только для коллекционеров и любителей старины. Но за последний год многое изменилось: Serra Angel, Mahamoti Djinn и Shivan Dragon вышли в 7th Edition, Sengir Vampir возродился в Torment. А теперь и сам Erhnam Djinn возвращается для новых побед! Надо отметить, что из всех перечисленных существ только **джинны** проявили себя сильными турнирными картами. Любимый финишер синих, Mahamoti Djinn, и вечнозеленый Erhnam Djinn теперь надолго задержатся на турнирной арене.

Judgment: вид сверху



Опыты R&D в области нестандартных решений продолжаются. После засилья черного в Torment нам вновь преподнесли сюрприз. На этот раз сет заявлен зелено-белым (худшее драфтовое сочетание!). Для выравнивания игрового баланса черным оставили 16 карт, а зеленым и белым дали вдвое больше — по 33. Красный и синий получили средненько — по 27 карт. Плюс к этому четыре мультиколорных карты (все — бело-зеленые) и три земли. Всего 143 карты. В сете нет принципиально новых механик вроде *madness* или *flashback*, зато с избытком хватает карт, объединенных общим принципом работы. Таких принципов выделено пять: nightmare, advocate, phantom, incarnation и wish.



Рассмотрим самый нашумевший принцип — wish. Карты, объединенные под этим названием, позволяют вам найти и взять себе карту, которой вы владеете, from outside the game. Сама постановка фразы вызывает вопрос — откуда? Правила отвечают на этот вопрос так: если вы не играете в турнире, то с помощью wish вы можете достать любую карту соответствующего типа (*sorcery*, *instant* и прочее) из тех карт, которыми вы владеете. Если же дело происходит в турнире, то под картами, из которых вы можете выбирать, подразумеваются ваша Removed From the Game Zone (RFG), куда карты могут попасть только из колоды и при довольно специфичных условиях, и ваш sideboard.

Перспективы развития Constructed



Как обычно, с выходом нового сета необходимо подать топ 10 самых перспективных, на первый взгляд, карт, которые повлияют на Тип 2. Я вижу этот топ так: 1. Erhnam Djinn, 2. Anurid Brushhopper, 3. Nantuko Monastery, 4. Glory, 5. Fledgling Dragon, 6. Genesis, 7. Sylvan Safekeeper, 8. Cunning Wish, 9. Krosan Verge, 10. Scalpelexis. Получается много разного бело-зеленого мяса с легким вкраплением синего и красного. Черный убит напрочь. Более подробно разберем этот топ.

Erhnam Djinn — отлично смотрится за 3G как существо 4/5, не попадающее в раздел **"жертвы Flametongue Kavu"**. Его недостаток, неблокируемость владельцем лесов одного чужого существа, легко компенсируется либо **птицами** и **фамильярами** оппонента, либо отсутствием своих лесов. Легко ложится в дополнительный

цвет за счет только одной цветной маны в цене.

Anurid Brushhopper — существо 3/4 за 1GW, способное прятаться из игры до конца хода за сброс двух карт с руки. А снять с него 4 хита — не так уж просто. Кроме того, оплата этой способности позволяет чаще бесплатно играть Basking Rootwalla или набрать 7 карт на кладбище для Nimble Mongoose и Mystic Enforcer.



Nantuko Monastery — с молодых лет любимые всеми Mishra's Factory и Treetop Village получили новую инкарнацию. Только она лучше, ибо это 4/4 со способностью первого удара.

Glory — как летун 3/3 за 3WW не впечатляет, а вот как перманентная Reverent Mantra — очень хороша. Возможно, послужит делу возрождения агрессивных белых колод. Только ради этого такая высокая оценка, как четвертое место.



Fledgling Dragon — пока не получены 7 карт на кладбище (*threshold*), он 2/2 летун за 2RR. Довольно слабая карта. А вот после оного это уже 5/5 летун со способностью расти в атаке. Неясно, в какой колоде ему найдется место, но перспективы есть.

Genesis — уже вторая инкарнация в списке. На столе она не очень нужна, ибо за пять ман я бы предпочел Shivan Wurm или Gurzigost. А вот способность поднимать существ с кладбища в руку вполне полезна. Тот же сине-зеленый, основанный на madness, найдет ей массу применения в поздней игре. Даже красно-зеленые захотели бы видеть Flametongue Kavu, каждый ход возвращающегося на стол. Естественно, на своей стороне.

Sylvan Safekeeper — 1/1 за G при очень неплохой способности. Легко отправляет излишек земель со стола на кладбище (все для того же *threshold*), да еще и защищает самых ценных существ от целенаправленных попыток убийства или возврата в руку.

Cunning Wish — играть с частью сайдборда в первой партии всегда хорошо. Можно не угадывать метагейм и будущих оппонентов, играя в основной колоде бесполезными против многих заклинаниями. Также дает возможность различным версиям Psychatog играть семью Fact or Fiction (только поймите меня правильно и не кладите 8 фактов в деку!).

Krosan Verge — налицо преимущество по картам, извлечение нестабильности многоцветной колоды и зачистка колоды от бесполезных в поздней игре земель. В разнообразных сине-зелено-белых колодах вполне можно играть парой. А в чистых зелено-белых — даже тремя-четырьмя.

Scalpelexis — как писал в своем обзоре *Zvi Mowshowitz*, при хорошем раскладе становится похожа на Mahamoti Djinn по скорости убийства. В Odyssey Block Constructed почти наверняка найдет себе место, так как там Mahamoti не встречается.



Кроме этого, в топ не вошли следующие перспективные карты: Browbeat, Hunting Grounds, Grip of Amnesia, Firecat Blitz, Solitary Confinement и наверняка еще парочка карт, просто не замеченных мною. Grip of Amnesia представляет очень сильную угрозу для различных версий Psychatog, сине-зеленых и сине-зелено-белых ориентированных на threshold колод, Firecat Blitz теоретически позволяет убить на третьем ходу, а Solitary Confinement представляет почти беспроигрышную комбинацию из Worship и Ivory Mask. Однако пока я не вижу дек, в которых бы пригодились эти карты.

Насчет нового метагейма могу предположить окончательную смерть красно-зеленой агрессии, ослабление Zevatog-Psychatog.deck, рост разнообразных сине-зелено-белых или просто зелено-белых колод и возможное возрождение бело-синего контроля (как только умрет Braids).

Драфт и Judgment



Снова место для теоретических рассуждений. Посмотрим, что принес нам новый сет в разделе играбельных комонов: красный — 1 существо, 4 не-существа (в данном случае — звереубивалки, они же creature removal, различного вида); черный — 2 существа, 1 не-существо (аналогично красному); синий — 4 существа, 3 не-существа (два из них просто прокручивают колоду, и только один выключает существ оппонента); белый — 9 существ, 2 не-существа (обе потянут на creature removal); зеленый — 9 существ, 1 не-существо (+3/3, draw a card за 3G инстантом — просто отлично!). Если еще учесть, что зеленые существа несколько лучше белых в данном сете, то получаем такой порядок силы цветов: зеленый, белый, синий, красный, черный. Теперь возьмем картину в целом, с учетом Torment и Odyssey. В Odyssey цвета можно поделить так: зеленый, синий, белый, красный, черный. А в Torment — черный, синий, красный, белый, зеленый.

На обычном драфте этого блока мы хотели бы остановиться на двух цветах при сборе колоды. Если рассмотреть различные двуцветные варианты в новом формате, оценивая их по пятибалльной шкале, то мое мнение таково:

U/G — 5 баллов; U/B — 4 балла; U/R — 2 балла; U/W — 4 балла; G/B — 4 балла; G/R — 3 балла; G/W — 3 балла; W/B — 3 балла; W/R — 3 балла; B/R — 1 балл.

Я считаю, что U/G — самое сильное сочетание. Вслед за ним идут U/B, U/W и G/B. Можно, но не очень хотелось бы, собирать R/G, W/B, W/G или W/R. Ни при каком раскладе не стоит трогать B/R и U/R. Посмотрим, что покажет практика.

Ошибка программистов



Что есть *спойлер*? Это файл, содержащий все названия и полные описания карт одного сета. Обычно спойлер нового сета имеет два рождения: официальное и подпольное. Официальный спойлер выходит целиком со всеми картами за два-три дня до пререлиза сета. Подпольный собирается по крохам на протяжении месяца, а то и двух. Для игроков важнее знать тенденции нового сета, чем полный список всех карт, поэтому подпольщики пользуются большой популярностью. Кстати, размещение подобного спойлера — довольно надежный способ раскрутить магический сайт. Но речь не об этом.

Спойлер Judgment вышел аж за полтора месяца до намеченного срока. Причем — полный! А случилось это так: при очередном апдейте Magic Online кто-то из нерадивых программеров случайно залил полный список карт Judgment (правда, без картинок) в очередную версию игры. Радость игроков, принимавших участие в бета-тестинге, вскоре разделили и остальные маги, когда спойлер появился на MTGnews.com. С тех пор Wizards не могут прийти в себя, ибо к моменту выпуска сета так и не было официального спойлера...

Заключительное слово

Снова Wizards смогли нас порадовать новым и интересным сетом. Простор для исследований и экспериментов, новые изменения метагейма в Типе 2 и очередное усложнение драфта — все это принес Judgment. Наверняка перепадет и в Extended, но, учитывая последние новости о ротации этого формата, я не рискую делать хоть какие-либо прогнозы. Удачи вам, господа. И пусть ваши руки содержат ману нужных цветов! ■



Александр
"Mr.Boggus" Пашин
(boggus@rambler.ru)

VORTEX

Шестиугольная армада

MTG и Warhammer — вот те две игры, которые выступают музой игростроителей со всего мира. Многие "новые" продукты так или иначе задействуют старые игровые механики *Wizards of the Coast* и *Games Workshop*. Однако то и дело на горизонте мира настолок восходят новые звезды разработчиков: и мы получаем оригинальные и неповторимые продукты, сразу становящиеся хитами.

Наследники дисков

В 2001 году *Fantasy Flights Games* выпустила первую игру, совмещающую в себе черты CCG (коллекционной карточной игры, если кто не знаком с такой аббревиатурой) и варгейма. Это была **Diskwars**, "Война дисков". Купив стартовую коробочку и бустера, которые подбирались по правилам, практически идентичным **MTG**, игроки получали в свое распоряжение круглые фишки, или так называемые "тайлы", отпечатанные на плотном многослойном картоне с высококачественной полиграфией. Жанр игры, в соответствии с запросами рынка, относился к фэнтези: волшебники, крылатые рептилии и орды крестоносцев привычно превращали друг друга в труху. Перебрав все тайлы, игрок составлял колоду из заклинаний, существ и артефактов. Затем противники брали по одному большому диску и клали его около себя: это была их база, или штаб, который и надо было разрушить по ходу игры. После чего тянули тайлы, как в **MTG**, и, выложив их на стол, двигали их, как в **Warhammer**. Если бы не несколько крупных недочетов в правилах и откровенных ляпов в подсчете очков, то игра пробыла бы в списке бестселлеров долгое время. Но получилось нечто очень забавное и быстро надоедающее, так как авторы имели странное представление о балансе геймплея. Но *Fantasy Flights Games* не сдавалась. Учтя свои ошибки и проведя дополнительную переработку правил, разработчики создали новый хит: **Vortex** ("Вихрь").

Новая вселенная на фэнтезийной карте

От своего предка **Vortex** унаследовал только оригинальность идеи и... и все! Разработчики отбросили провальные решения **Diskwars** и пошли, подобно Ильичу, "другим путем". Итак, представьте, что у вас в руках стартеры и бустеры **Vortex**. Что ждет нас внутри?

Фиксированный набор картонных плашек (содержащих по три шестиугольных тайла каждая) и правила в стартере; в бустере, как и положено, — те же плашки, но случайным образом. Аккуратно выдавив из плашек тайлы, можно готовиться к сражению. Для начала отсортируйте их по фракциям, к которым они принадлежат. Фракции бывают "добрые" — *Host* (ангелоподобные существа), *Loftis* (люди, освоившие искусство летать), *Arcanae* (гениальные механики), *Gaias* (вечнозеленые эльфы и их друзья из царств флоры и фауны) — и "дьявольские" — *Draconis* (рептилоиды), *Brood* (орда демонических существ), *Necris* (классические мертвецы), *Deep* (водолюбивые существа). Фишки, принадлежащие к одной "стороне", можно смешивать, главное — не подкинуть ангелам из *Host* парочку ящеров-берсеркеров из *Draconis*: "добрым" и "дьявольским" шестиугольникам запрещается замешиваться в одну колоду!

Прежде чем разбирать механику игры, хотелось бы сказать пару слов о ее легенде. Вы исполните роль верховного мага одной из фракций и сразитесь за контроль над центром вселенной и источником магической силы — "Vortex". Ни одно вызванное существо не может отрываться от этой энергетической "заправки". Так и вращаются в космосе Vortex и вызываемые магами существа. Переползают, перемещаются, переносятся с места на место. Даже умерев, они не обретают покоя — тела разрушаются, а души остаются на месте до тех пор, пока один из магов или существ, ему подконтрольных, не подчинит себе неупокоенных. Круг замкнется, и существо, умершее вчера, будет брошено в бой сегодня... Только для того, чтобы умереть завтра и воскреснуть послезавтра. Короче говоря, геймдизайнеры воспевают бессмертие. И делают это со вкусом.

Из чего сделана вселенная Vortex?

Итак, у вас на руках — одна из "сторон", у вашего противника — другая. Пора разбираться со своими тайлами. Они бывают следующих типов: существа, укрепления, артефакты и заклинания. Наиболее многочисленны *существа* — основная ударная сила; из *укреплений* вы получаете энергию, необходимую для выво-





да существ на поле; *артефакты* лежат на поле, но напрямую в игре не участвуют, оказывая на нее только косвенный эффект (а-ля *enchantment*); а *заклинания* можно использовать для самых разнообразных целей, в зависимости от их назначения.

При пристальном взгляде видно, что у *существ* есть несколько показателей — атака, дистанция атаки, защита, передвижение, количество ранений, стоимость существа и его принадлежность к одной из фракций. При нападении сила атаки сравнивается с защитой. Если атака больше защиты, то противникам наносятся ранения-жетоны. Когда число "жизней" существа равно нулю, оно погибает и переворачивается рубашкой вверх, превращаясь в чистую энергию. Если атака больше защиты в два или три раза, то противнику наносится два или три ранения. С передвижениями просто: если этот параметр равен, к примеру, трем, то тайл можно передвинуть вдоль других шестиугольных тайлов на три позиции. Дистанция атаки показывает, может ли существо *стрелять*, и если да, то как далеко. Стоимость существа отображает его цену в у.е. (1 у.е. по курсу Vortex равна одной "мане", которая, как в MTG, бывает разного цвета — разные тварюшки играются за разную ману).

Укрепления характеризуются защитой, количеством ранений и количеством производимой маны. *Артефакты* и *заклинания*, помимо игрового текста, имеют только стоимость, и единственное, чем различаются, так это тем, что заклинание сначала дает эффект, а потом скидывается, а артефакт сначала выкладывается на стол, а затем активизируется.

Предводители шестиугольников

Итак, из этих элементов вы собрали непривычную шестиугольную колоду (не больше четырех одинаковых тайлов в деке) и положили в центр стола "гекс", отображающий Vortex (его вы найдете в любом стартере). Возьмите в руку пять тайлов: любых существ и простые укрепления. Затем каждый берет себе по три жетона "жизни", так называемых жетона Жизненной Эссенции. Теперь решите, кто из вас будет ходить первым, и — вы уже готовы побороться за звание наимудрейшего полководца новой вселенной!

Партия состоит из четырех фаз: движения, действий, вызова и горения. В фазу *движения* передвигайте тайлы. В фазу *действия* вам дается три "единицы действия": за одну можно атаковать тайл противника или взять тайл из своей колоды, за две — получить жетон Чистой Энергии. Можно потратить действие на активацию артефакта, использование заклинания или применение специального умения какого-либо существа или укрепления.

В фазу *вызова* в игру входят новые укрепления и существа или увеличивается производительность выложенных укреплений путем их "апгрейда" при помощи жетонов Чистой Энергии.

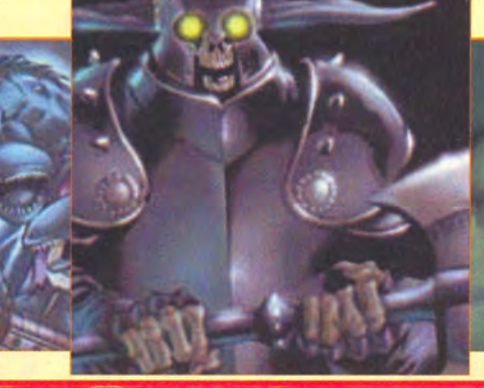
В фазу *горения* проверяется, чьих тайлов больше вокруг источника Vortex. Если больше именно ваших шестиугольников (или у вас их поровну с противником), то ничего не происходит, а вот если меньше — то вы теряете один жетон Жизненной Эссенции. При потере последнего жетона вы проигрываете партию.

"Необъективная" оценка

Vortex удачно сочетает в себе признаки коллекционной карточной игры (подбор колоды, получение тайлов из перемешанной деки), настольной тактической игры (перемещение тайлов, уязвимость укреплений) и даже стратегии ("апгрейд" укреплений). Тактические навыки по управлению войсками нужно комбинировать с элементом вероятности при получении тайлов из деки. На данном этапе существует несколько архетипов дек: многочисленные слабые существа, некоторое количество мощных существ вкупе с манопроизводящими укреплениями, а также колоды, построенные на комбинационной основе ("комбы": заклинания + артефакты + специализированные существа и укрепления). Уже сейчас на сайте **www.fantasyflightgames.com** вы можете найти правила для игры втроем и вчетвером, обновления в правилах и списки тайлов (*те же материалы ищите и* ***на компакте "Игромании"***). Море возможностей, красивый антураж и бешеная динамика: как-то раз, играя с приятелем, нам пришлось два раза пересаживаться, потому что тайлы быстро передвигались все время против часовой стрелки! Эх, люблю я "Вортекс", а потому *объективные* выводы о качестве этого продукта вам придется делать самим, после первой партии.

●●●

Научиться играть в Vortex можно в московском клубе "Лабиринт" (адрес в интернете: www.rolemancer.ru/labyrinth).







Алексей Свиридов
Иллюстрации: М.Аршакян



Новая компьютерная игра

рассказ

Коробка выглядела вызывающе убого: белый, но отнюдь не глянцевый картон и надпись, выполненная заглавными буквами, гарнитурой "таймс нью роман кир". Вернее, надписей было две — одна на боковой стороне коробки, и еще одна на лицевой, в три строчки.

"НОВАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА". Ради лицевой стороны неизвестный дизайнер решил дать волю своей буйной фантазии и потрясающей креативности, выполнив каждую строчку разным кеглем.

Я на всякий случай поморгал и потряс головою — а вдруг это у меня просто галлюцинация? Отметив с парнями с работы зарплату (на мою долю пришлись три бутылки "Балтики-6" сомнительного вкуса) и закусив пиво парой чебуреков не менее сомнительного происхождения, я имел право на такое предположение. Но коробка не исчезла, а новых деталей в ее облике не прибавилось. Зато, чуть прищурив глаз, мне удалось рассмотреть небольшой рекламный слоган, размещенный на ценнике: "Эта покупка заставит вас по-новому взглянуть на жизнь! Вы получите то, чего не ожидали!".

Второй фразе стоило поверить — хотя бы потому, что на первый взгляд ожидать от содержимого этой коробки не стоило ничего вообще, и любой результат, отличный от нуля, оправдал бы заверения рекламы. Но вот насчет нового взгляда на жизнь... Сомнительно, что его могут мне предложить типы, не имеющие ни малейшего представления о том, как вообще принято оформлять коробки с играми. Или это такой как бы новый, а на самом деле затертый до дыр рекламный трюк? Типа пустой страницы в газете с маленькой строчечкой внизу: "Прокладки с изменяемой геометрией крыла — защита от кариеса с 19-00 до 21-15!". В любом случае, на полке компьютерного отдела магазина "Вселенная", куда я забрел по дороге в метро, эта коробка была уместна так же, как "Москвич-412ИЭ" на стенде Парижского автосалона.

Я презрительно хмыкнул и принялся за продолжение осмотра витрины с играми, изображая безумца, вдруг решившегося купить вместо пиратского сидюка за три бакса точно такой же, но лицензионный, в глянцевой картонной коробке, и за тридцать. Других неожиданностей нас — Тех, Кто Всегда Покупает Настоящий Продукт — не подстерегало, остальная экспозиция была знакома и узнаваема. Стоявшие на полке коробки были одна ярче другой, и с них скалились на потенциального покупателя скелеты с мечами, зомби с автоматами, спейсмаринесы с бластерами и алиены с алиен-девайсами. Время от времени попадались заблудившиеся среди них тамагочиобразные персонажи игр "для всей семьи", а потом снова — боевые роботы, злобные гоблины, размазанная по камням кровь...

Не торопясь я передвигался вдоль витрины и вчитывался в надписи на коробках, с удовольствием входя в роль Обеспеченного Представителя Среднего Класса, который решил прикупить развлекуху для дома, при этом не придавая особого значения цене.

"Захватывающий сюжет", "Великолепная графика", "Полное использование современных технологий", "Совершенный искусственный интеллект", "Свирепые монстры", "Реалистичная гибель", "23459281 вид боевой техники", ну и само собой — как бы ненавязчивые примечания типа "Специальный приз журнала ЭниКей-Пресс", или "Общая оценка игры — 12 баллов!!!"...

Потенциальный Клиент — то есть я — с умным видом кивал. Ведь у меня, как у типичного представителя широких масс покупателей, не могло возникнуть даже подозрения, что и сам журнал, и его приз давно куплены той же фирмой, что выпустила игру-лауреатку. И само собой, не было никакого желания задумываться — а по какой-такой шкале выставлены пресловутые 12 баллов — по Рихтеру? Или по Цельсию?

Все это разноцветье красок и завлекательных надписей на самом деле вызвало впечатление чего-то очень одинакового, и очень неинтересного. На фоне этой серой пестроты наглая голимость "Новой компьютерной игры" действительно смотрелась по меньшей мере оригинально.

Мягкие волны "Балтики" придавали миру вокруг меня плавное покачивание из стороны в сторону, а мышлению и телу — пресловутую приятную гибкость. Благодушное настроение не могло испортить даже осознание того, что в бутылках с красночерной этикеткой была, конечно же, никакая не "шестерка", а бодяжное жигулевское, подкрашенное жженым сахаром и сдобренное щедрой дозой спирта. Мне было хорошо, и я искренне желал всему миру того же.

Наверное, это благодушие было настолько явно написано у меня на лице, что нерешительно стоявшая у другой витрины девушка с лаконичным бэйджиком "Наташа" отважилась подойти ко мне и поинтересоваться, чем она может быть мне полезна.

Первый вариант ответа на этот вопрос я благоразумно решил не озвучивать, впрочем, как и второй. Вспомнив о том, что я — Серьезный Клиент, а также Уважаемый Покупатель, я небрежно ткнул пальцем в белую коробку:

— А это что у вас такое?

Девушка наморщила лоб, и лишь высокий профессионализм опытного менеджера торгового зала (стаж работы этой красавицы здесь я бы оценил в неделю) удержал ее от того, чтобы почесать в затылке.

— Это совсем новое поступление... Это... — она замялась, но тут же сообразила, что полагается делать в таких случаях: — Это очень интересная игра, с совершенно оригинальным сюжетом и великолепной графикой... — принялась барабанить она, с каждым словом обретая все большую уверенность в себе. Не дожидаясь неизбежного продолжения про "совершенный искусственный интеллект" и тому подобное, я перебил ее:

— А какого жанра эта игра? Стратегия, шутер, или что?

Не ожидавшая такой подлости Наташа запнулась, легонько покраснела и промолчала. Я попытался ей помочь:

— Ну, на что она похожа? Из известных игр? И кстати, если у меня на видюхе проц гнатый, она глюкавить не сильно будет?

Но это только еще сильней испортило дело. Она заморгала и начала озираться по сторонам. Паника на милом личике девушки



проступила настолько явно, что секунду спустя рядом с ней материализовался лощеный длинноволосый хлыщ по имени Сергей, имя которого, в отличие от имени девушки, было на бэйджике подчеркнуто красной чертой. Глаза Сергея светились профессиональной тоской человека, вынужденного пять дней в неделю по восемь часов в день разъяснять Уважаемым Клиентам, что несмотря на все законы о защите прав потребителей, отсутствие кнопки "эни кей" на компьютере еще повод для замены покупки.

— Слушаю вас. Что бы вы хотели? — спросил он, одновременно мягким движением руки отсылая Наташу куда-то вглубь зала.

— Это че такое? — я некультурно ткнул пальцем в коробку. К сожалению, золотой печатки на пальце не было, и жест потерял половину задуманной внушительности.

— Это новая компьютерная игра.

— Ну я, типа, читать умею. А подробнее?

"Сергей" смерил меня взглядом. Он явно не поверил, что я — Серьезный Клиент, и заговорил почти презрительно:



— Онлайновый симулятор софт-девелоперской фирмы, специализирующейся на разработке компьютерных игр. Это очень сложная игра, рассчитанная на людей с навыками, близкими к профессиональным. У нее очень высокие системные требования, а кроме того, необходим нелимитированный доступ в интернет. Боюсь, что ВАМ, — слово "вам" он выделил именно большими буквами, — Вам она не подойдет. К тому же, она стоит...

Если бы Сергей не был так явно уверен, что названная им цифра убьет меня наповал, тем бы все и кончилось. Я бы важно кивнул, сделав вид, что "посоветуюсь с женой", и мы бы расстались довольными друг другом. Но этот, блин, хозяин жизни имел наглость не принять моей игры! Вернее, он ее принял, вступил в нее и явно считал, что последней фразой выиграл у меня всухую. Я очень живо представил себе, как он так же презрительно глядит вслед мне, уходящему, а потом поучает Наташу: "Это же нищее ламерье, у них даже на пиво деньги не всегда есть..."

И нанес ему ответный удар ниже пояса:

— Выпишите, пожалуйста.

Все на свете имеет свойство заканчиваться. В случае с благотворным эффектом консервированного ерша, замаскированного под благородный напиток, это произошло часа через четыре, после холодного душа и горячего чая. Осталась только тяжесть в голове, которая не мешала, а скорее помогала вновь объективно воспринимать окружающий мир таким, как он есть. Со всеми его пакостями и мерзостями... одна из них в настоящее время пребывала на столе, рядом с монитором. Интересно, а собственно, какого черта я купил ЭТО? Нет, ну серьезно?! Отдал... Сколько там я отдал? Матерное слово! Это же почти десятая часть зарплаты... или двенадцатая? Словом, пить явно надо меньше.

Я с ненавистью уставился на коробку: ну вот скажите, люди добрые, что мне теперь с этим бесценным приобретением делать?! Подавив естественное желание кинуть "НОВУЮ КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ" на пол и как следует потоптать ногами, я задумался всерьез.

Обратно в магазине, естественно, ее не примут, это ясно. Продать? Кому? Другу — стыдно. Врагу — не возьмет. Кто-нибудь незнакомый и безразличный? Все равно не возьмет. Ни за полцены, ни за четверть. Подарить? Нет, это не сойдет даже за шутку...

Похоже, остается лишь одно: расслабиться и получить удовольствие. Я вытащил из коробки коробочку с диском и руководство пользователя — оно уместилось на одном листочке и предписывало вставить диск в сиди-ром. Остальное место занимала реклама все той же сети магазинов "Вселенная". Ну что ж, расслабимся...

Вступительного мультфильма не оказалось, игра сразу перешла к делу. На экране появилась на удивление качественно сделанная заставка, изображающая хорошо отделанный офис, где, листая журналы, скучали несколько посетителей. Из-за столика поднялась длинноногая секретарша и слегка, но вполне заметно покачивая бедрами, направилась ко мне и вручила пачку документов. Весь дальнейший интерфейс вступительной части ограничивался возможностью просмотра этих бумаг — верхний листок пачки превратился в стандартное "вордовое" окошко, которое можно было мышкой вертеть как угодно и даже заглядывать за него. Это было забавно, но не более, и, сориентировав окно поудобнее, я взялся за чтение.

Суховатым, стилизованным под официальный документ языком Новому Участнику (то есть мне) предлагалось принять участие в создании компьютерной игры. На выбор предлагалась любая должность — от секретаря до руководителя проекта, причем системные требования к компьютеру игрока (то есть моему) менялись в зависимости от роли, которую я выберу: для художников требовалось наличие практически профессиональной графической станции, да и для "программиста" моя машинка годилась бы, только если вложить в нее еще полштуки на апгрейд. В секретари мне не хотелось, а тех, кто решил играть за руководителя проекта, создатели "Новой компьютерной" честно предупреждали, что для неопытного игрока вероятность успешно закончить проект весьма невелика.

Пока я просматривал вакансии, внутри моей машины застрекотал модем, дозваниваясь до провайдера, — игра решила, что пора лезть в обещанный "онлайн", и через пару минут у меня появилось новое окошко: оказывается, я мог не только начать новый проект, но и подключиться к уже идущим, которые начали безумцы, купившие "Новую компьютерную" до меня. Как я понял, часть персонала в проектах имитировалась искусственно созданными персонажами, но среди них были уже и живые игроки, так что — я усмехнулся — не один я попал на эту удочку...

Хотя, если честно, мой скепсис был уже заметно поколеблен. То, что я успел понять, обещало нечто большее, чем обычный "сим-сити", "сим-больница" или "сим-публичный-дом". Здесь действительно маячила возможность творчества, причем творчества отнюдь не в тепличных условиях. Еще раз перелистнув документы, я перечитал пункты, касающиеся "абсолютно реального построения схем финансирования и маркетинга".

Нет, здесь точно халявы не будет! Тот, кто сумеет продержаться на должности коммерческого директора проекта хотя бы месяц, может смело открывать свое дело — в документе фигурировали назва-

ния настоящих банков и туманно обещались "полностью реальные алгоритмы работы"...

Не иначе, когда где-нибудь в середине игры баланс уйдет на минус, на мониторе проявятся бритые пацаны с предложением "конкретно решить вопросы", после чего "гейм" будет "чиста овер", или же начнется квэйк на "калашниковых" и "мухах". Кого-то это наверняка позабавит, но у меня к таким финалам душа не лежит. Надо поискать чего-нибудь более творческое и мирное.



Я пробежался по списку проектов и наконец остановился на игре с завлекательным названием "Partizanen!" — нечто стратегически-такически-ролевое по мотивам второй мировой войны. Коротко описывался сюжет: героя игры забрасывают в тыл врага, и он должен там создать партизанский отряд. Хлопот у командира-игрока ожидался полон рот: налаживать снабжение, вовремя выполнять задания центра, строить землянки, вылавливать шпионов, улаживать конфликты внутри отряда и вербовать новых бойцов в запуганных белорусских селах... И не только белорусских. Для любителей революционной романтики предлагались Фронт Сандино и французское сопротивление, а ревнители демократии могли попробовать себя в "лесных братьях", в "фольксштурме". Но идея оставалась все та же: с нуля, "на подножном корму", создать боеспособное формирование и выиграть если не всю войну, то хотя бы главную ее битву.

Игры такого типа мне нравились всегда, но от каждой мне всегда хотелось чего-то большего — и вот теперь у меня будет возможность сделать именно то, что я хочу! Хотя бы понарошку, хотя бы в симуляторе — а там, чем черт не шутит, может быть, все получится настолько здорово, что можно будет предложить эту идею какой-нибудь серьезной фирме.

Вызвав пункт меню "подробности", я выяснил, что "Partizanen!" сейчас находится на стадии 50% готовности, но вакансий все равно хоть отбавляй. Например, дизайнер миссий... А почему бы и нет? Что я теряю-то? Не на корову же, в конце концов, играем. И я решительно щелкнул кнопкой мышки.

Процесс создания персонажа занял около часа: я ответил на кучу вопросов, включая достаточно странные — например, любимый сорт кофе или предпочитаемый тип женщины. Но нельзя не отдать должное создателям "Новой компьютерной": получившийся парнишка был почти точным воплощением меня самого с необходимыми поправками (живот поменьше, плечи пошире, волосы потемнее). Была бы у меня видеокамера, я бы даже мог снабдить персонажа своим "живым" лицом, но за ее отсутствием пришлось обойтись фотороботом.

Вопрос о зарплате меня здорово повеселил: диапазон цифр предлагался неширокий, зато выбор, в чем получать оплату, был велик и очень экзотичен — там были и крузейро, и аустрали, и "купоны" (какой самозваной республики, я так и не понял), и даже прославленные "тугрики". Само собой, что я выбрал валюту, неизвестную нигде в мире, но очень популярную в России: "у.е.". Пусть это игра, но все-таки приятнее иметь оплату своего труда в сотнях "у.е.", чем во стольких же метрах керенок.

Как оказалось, отдельный кабинет по должности мне не положен: следующий экран явил мне большую комнату, где в разных позах сидели за компами человек десять. Практически все они были неподвижны, лишь пальцы летали над клавишами. Был еще один стол с компьютером, пустой, а над ним пульсировала стрелка, недвусмысленно намекающая, что это мое место. Интересно, вся дальнейшая игра будет происходить здесь же, и на моем мониторе будет демонстрироваться экран другой машины?

Я положил левую руку на клавиатуру, а правой пошевелил мышкой. Рефлексы оказались правильными: картинка двинулась, и мой персонаж отправился в прогулку по комнате. Сидящие за столами парни не обращали пока что на меня никакого внимания. Привычным "квэйковским" движением я запрыгнул на ближайший стол, а потом на монитор.

Его владелец поднял голову, и в колонках раздалось:

— Новенький, да?

Теоретически моя звуковая плата позволяла общаться через сеть, но почему-то ни один микрофон к ней еще не подошел. Я напечатал в ответ:

"А что, заметно?"

Другой голос сообщил:

— Все так начинают. Я сразу на голову Сереге запрыгнул. И часа три катался — тут раньше движок дерьмовый был, верхняя часть объекта воспринималась как движущаяся площадка. Причем сам объект этого не замечает. Пришлось переделывать!

Сверху экрана появилась строчка непонятных символов — в разговор вступил еще один бедолага, лишенный возможности общаться голосом.

— Русификатор! — коротко бросил голос, опознавший во мне новичка. Строчка загадочных символов пропала, и фраза началась заново, уже вполне понятно:

"Насчет движка! Я тогда еще к художникам самодельную мышку запустил. Сам нарисовал, сам санимировал. Там у них девчонок много работает, думал, испугаются. Так ни фига! Они на этой мышке как на скейтборде катались: она маленькая, быстрая."

— Ладно, харе болтать, — подвел итог кто-то. — Как тебя зовут-то, новенький?

Я ответил, потом сам задал какие-то вопросы, обычные при водворении на новое место работы. Если среди ребят и были искусственные персонажи, то я этого не заметил: общение было вполне естественным. Оказалось, что эти парни и есть программисты проекта, и по их общему мнению, играя в "Новую компьютерную", они получают огромное удовольствие.

"Ты пойми", — втолковывал мне безголосый, забивая текстом по пол-экрана, — "я же по жизни ровно тем же самым занимаюсь, игруху программлю. Если честно, то в итоге такая дрянь получится! И все это понимают, а куда деваться? Я уже знаю, где сам напахал, знаю, где остальные два программера дерьма налили, и они знают, знаем, как в два раза лучше сделать... Но ведь это ж дел — начать да кончить, а у нас сроки, бюджет, и так далее. А здесь — блин, на меня никто не давит, я делаю так, как мне надо, и столько, сколько мне надо. Ни тебе распорядка дня, ни мороки с отпусками... Отдыхаю я здесь, понимаешь? Лучше любого кантер-страйка!"

Примерно так же охарактеризовали ситуацию и другие "работники" виртуального офиса, по которому я в тот же день совершил экскурсию. Среди них оказался еще один профессиональный игродел, а вернее, оказалась. Художница с фигурой фотомодели и лицом голливудской красавицы честно призналась, что на самом деле ее параметры — 165-46-88 (в смысле — рост-возраст-вес), и что с игровой индустрией ее связывают последние пять лет и восемнадцать килограмм. Но там, "в реале", ей под лозунгом "шаг влево-вправо — нарушение дисциплины" приходится моделить и анимировать пушистых чебурашек по готовым эскизам, хотя она сама большой поклонник игр с "кровишшей". А тут каждый сам себе голова и делает то, что хочет.

В качестве того, а чего она на самом деле хочет, девушка (несмотря на признания о возрасте и весе я все-таки продолжал воспринимать ее как секс-бомбу) продемонстрировала некоего фэнтезийного персонажа... Нет, она не пригласила меня взглянуть на экран своего монитора. Она просто сделала красивый пасс рукой, и персонаж соткался из воздуха прямо в комнате. Этот... эта... как бы правильней сказать... словом, ЭТО вроде бы ничего такого и не делало, а просто стояло и дышало — но в первую секунду я ожидал, что сейчас увижу собственную "кровишшу", а потом отреспаунюсь около своего стола.

Эффективность творческой свободы была налицо: монстров, производящих ТАКОЕ впечатление, я не видел больше нигде. И несмотря на всю виртуальность происходящего, почувствовал облегчение, когда создательница вернула свое творение в небытие.

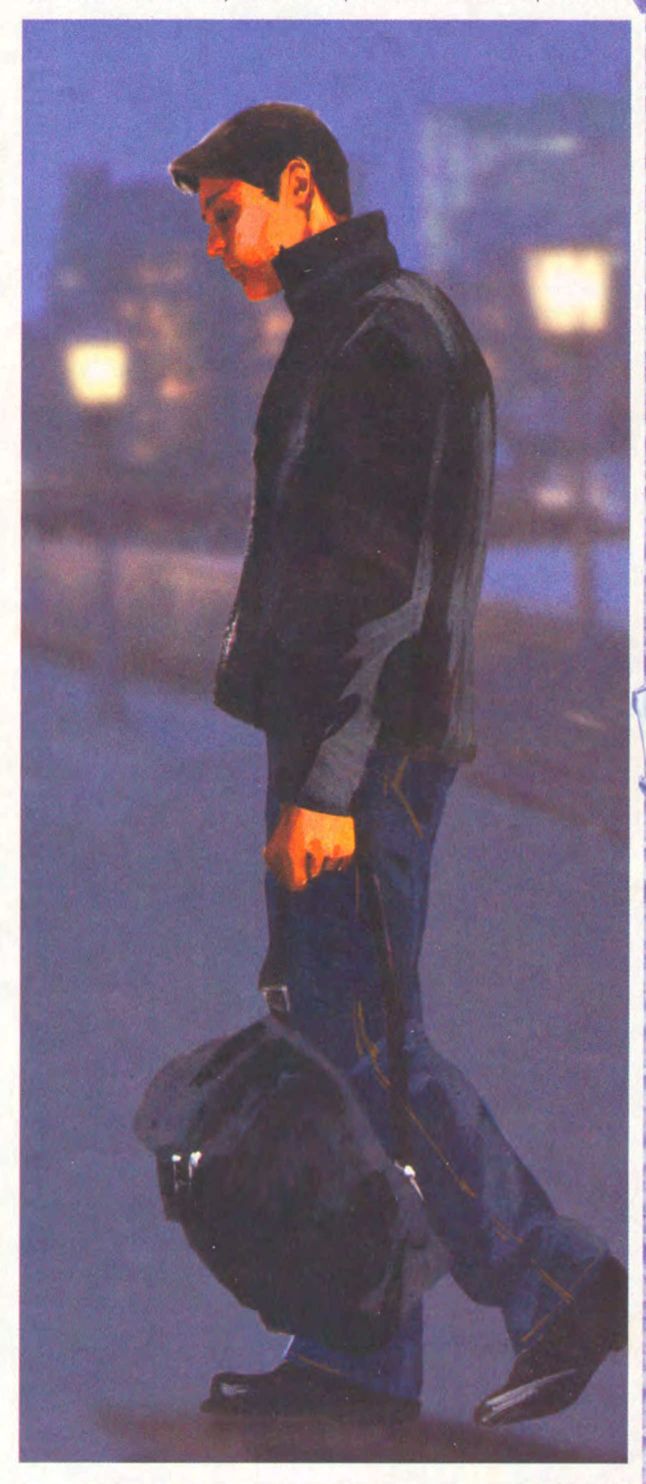
Собственно, в первый день я так за работу и не взялся, потратив все время на знакомства и прогулки по "офису" — он оказался чем-то схож с булгаковской "нехорошей квартирой", и маленький простеночек с узкой дверью мог скрывать за собой огромную комнату, а то и целый зал, оформленный в стиле разрабатывающегося проекта.

Как рассказал мне один из старожилов "Новой компьютерной", поначалу офис был простой и скучный, а все навороты — дело рук самих игроков. Я поинтересовался, почему же тогда стены моего "Партизанен!-ского" отдела еще не увешаны шмайсерами и плакатами "Родина-мать зовет!", и узнал, что проект начат недавно, художников еще не набрали, а программистам всякий антураж пофигу — у них свои способы получения кайфа от жизни.

Следующий рабочий день, а вернее, игровой вечер, у меня заняло знакомство с редактором миссий, еще неделю я ваял абстрактную тестовую миссию, еще месяц — первую реально действующую... Белая картонная коробка с надписью "Новая компьютерная игра" так и осталась лежать на системном блоке — выкинуть ее уже не поднималась рука. Визиты в виртуальный офис стали для меня необходимой частью жизни, а удачи и неудачи в проекте "Partizanen!" воспринимались едва ли не острее, чем успехи и ляпы в реальной работе. И когда мне прибавили несуществующую зарплату на 50 у.е. в месяц, я так обрадовался, что просадил в дешевом клубе полсотни вполне реальных баксов премии.

Хотя — почему я назвал ту, вторую зарплату несуществующей? Там, в виртуальном офисе, она оказывалась вполне весомой, и тратить ее можно было вполне конкретно: кроме непосредственно работы, "Новая компьютерная" предоставляла возможности и развлечься — причем эти развлечения тоже были плодом творчества игроков, так сказать, побочным продуктом побочных занятий. С теми же самыми "партизанскими" программерами я не раз и не два участвовал в совершенно фантастических гонках в стиле незабвенного "Нид фо спид", скрещенного с "Ре-вольтом", и каждый заезд уносил из моего кармана по сотни-две "у.е." на ремонт, не считая затрат на изначальную покупку машины.

Всякого рода нововведения в офисе, как оказалось, тоже стоили "денег" — когда новопришедшие художники нашего проекта (и какие художники! Знающие расположение и вид каждого винтика на древнем ППШ!) решили отделать все наши помещения в стиле игры, нам всем пришлось скидываться... Зато и отделка получилась — загляденье! Теперь программерская комната превратилась в партизанскую землянку, а себе художники смоделировали подвалы краковского гестапо, и сделали это настолько старательно, что я при любой возможности избегал появляться у них. Чем творцы "Новой компьютерной" объ-



ясняли необходимость оплачивать такие вещи, так и осталось мне неизвестным, да и вообще, как оказалось, хозяева игры не очень-то любят обнаруживать себя. Все шло само по себе, и лишь один раз одного парня (впрочем, кто он был в реале — парень или девушка — осталось неизвестным) кикнули без объяснения причин. Просто в холле на стене повис листок с приказом об увольнении, и все.

Однако, несмотря на все возможности увлекательно поотрываться на кровные "у.е.", главным моим развлечением оставалась все-таки сама работа — новые миссии, новые коварные ловушки для игроков и возможности для не менее коварного прохождения. А через некоторое время кто-то из программеров дал мне самому в облике одного из персонажей бродить по мною же сделанным картам. И не только мне, а в компании с желающими потестить миссию.

Конечно, в шутер наши "Partizanen!" от этого не превратились, и графика, рассчитанная на вид в три четверти сверху, в таком режиме отчаянно глючила — но это мало меня беспокоило. Я ходил по собственноручно созданной земле, сражался с собственноручно расставленными врагами... Не знаю, от чего больше я получал удовольствия — от победы или от самой возможности почти вплотную окунуться в мир, который сделал я сам... Ну, не только я сам, конечно, а вся команда.

Так прошло около года, а то и все полтора — я, честно говоря, не считал. За это время я успел дважды проапгрейдить реальный компьютер у себя дома и четырежды — тот, что в виртуальном офисе, жениться и развестись в реальной жизни и сойтись с художницей — любительницей жутких монстров. Само собой, что сошлись мы с ней тоже виртуально, но даже просто смотреть на взаимные приключения моей и ее моделей было гораздо интереснее, чем на сцены из порнофильмов. Наша партизанская игра была почти что завершена, и я мог позволить себе подолгу заниматься посторонними делами.

Само собой, что дополнительная анимация и прочие приблуды для секса сожрали все мои "у.е", что успели накопиться — впрочем, состояние моего счета в "Новой компьютерной" меня волновало мало. Но — вот оно коварство виртуальной реальности! Так же мало внимания я стал обращать и на свой счет у провайдера и, можно сказать, на самом пике отношений оказался на нуле. До зарплаты на работе оставалось полторы недели, а денег (именно денег, а не "у.е.") в запасе оказалось ровно столько, чтобы не помереть с голоду. И ни о каком интернете речи и быть не могло.

Я не то чтобы махнул рукой на это, но суровая реальность внешнего мира заставляла смириться с лишениями. И я начал покорно ждать зарплаты...

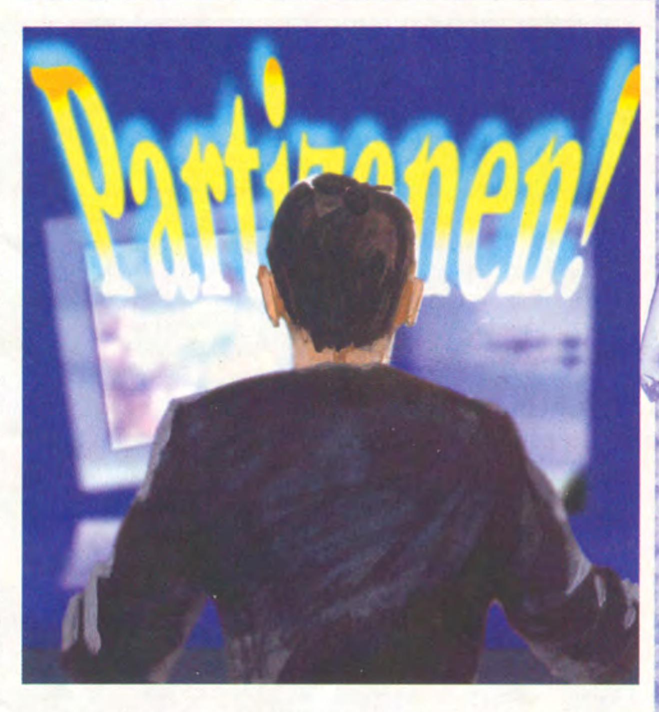
...В желудке у меня булькало и переливалось полтора литра разливного "Амстердама", в котором растворялись два чебурека столь же сомнительного качества, как и полтора года назад. Карман оттягивала зарплата, приятная гибкость в теле наличествовала, и вывеска магазина "Вселенная" показалась мне сегодня особенно яркой и привлекательной. "Интересно, а продается ли там еще "Новая компьютерная игра"? — подумал я и вальяжно вошел в магазин.

Наверное, за прошедшее время продавцы-консультанты несколько утомились, и ни молоденькая Наташа, ни многоопытный Сергей ко мне не бросились, предоставив самостоятельно прогуливаться вдоль полок. И я с удовольствием прогуливался, не спеша и расслабленно, и чуть было не пропустил ее.

Нет, не "Новую компьютерную игру". А коробку, украшенную изображением добродушного бородача в ушанке со звездочкой на фоне взрыва летящих под откос вагонов. Я моргнул, потом еще раз — да нет, картинка была все та же. И точно так же от моих морганий никуда не делось название игры — "Partizanen!"

Я стоял, глядя на эту коробку, как тот самый баран на новые ворота, и никак не мог понять — что же я чувствую? Обиду? Гордость? Разочарование? Удовлетворение? И кто я теперь? Крутой парень, разработчик классной игры? Или же лох позорный, добровольно и забесплатно давший кому-то на себе нажиться?

И самое главное — что теперь делать? Выкинуть наконец-то и белую коробку, и ее содержимое в помойку? Подать в суд? И... А наши,



из проекта? Неужели они ничего не знают об этом? А заранее — знали, не все, но кто-то точно знал?

В сложном коктейле чувств, который бурлил у меня в мозгу, черт ногу сломал бы — а я ведь не был чертом. Я был всего лишь слегка пьяным человеком, который вдруг осознал, что игра, которой он так долго забавлялся, вовсе и не игра, а вполне серьезное занятие, только вот мне этого никто не удосужился сказать. И то, что случилось дальше, наверное, даже черт со сломанной ногой объяснить бы не смог.

— Фака мазафака! — произнес я вслух с таким чувством, что почтенного вида тетка с ребенком пионерско-скаутского возраста отшатнулась от меня, как от террориста-смертника. Потом я подошел к кассе и купил интернет-карточку на 50 часов. На улице словил тачку и за совершенно сумасшедшие деньги доехал до дома.

Там, не снимая кроссовок, я включил машину, обновил счет и запустил "Новую компьютерную игру". А когда она запустилась, залез в меню и стал выбирать новый проект, к которому можно было присоединиться... ■

---

*За неделю до того, как данный номер "Игромании" отдавался в печать, стало известно, что известный писатель **Алексей Свиридов**, автор только что прочитанного вами рассказа **"Новая компьютерная игра"**, скончался в результате тяжелой болезни.*

Алексей Свиридов родился 12 сентября 1965 года в Москве. После школы поступил в МВТУ им. Баумана, где проучился три курса; служил в армии с 1985 по 1987 год. Работал ММЗ "Опыт" (АНТК им.Туполева), затем в книжной торговле (на книжном рынке в "Олимпийском"). С конца 1980-х пел песни на Арбате, затем увлекся ролевыми играми, хотя, по его собственным словам, "ролевиком так и не стал". Некоторое время жил на средства от литературной работы, а с 1998 года работал в хорошо известной вам компании "Нивал" сценаристом. Его авторству принадлежат роман "Крутой герой" (позже — "Похождения заведомо крутого героя"), который вышел в 1997-м году очень маленьким тиражом; знаменитый фанфик "Звирьмариллион", а также рассказы. В игровой области последним, нам чем он работал как сценарист, были "Демиурги".

Редакция "Игромании" выражает соболезнования родным и близким Алексея. Мы уверены, что творчество Алексея не забудется и будет жить, и что такие игры, как "Аллоды", "Проклятые земли" и "Демиурги", навечно вписаны в историю развития компьютерных игр России.

Катя



Солнечный вам всем привет! Лето в разгаре. В вихрях тополиного пуха промчался июнь, и вот уже июльские дни стремительно мелькают красочным калейдоскопом цветов, запахов, звуков. Закаты под шепот древесной листвы незаметно переходят в рассветы, на небесах по ночам высыпают звезды морровиндовской красоты. Не пропустите это время: ведь все хорошее проходит так быстро. Радуйтесь теплу и свету, дышите полной грудью, веселитесь на всю катушку и вообще наслаждайтесь жизнью как только фантазии хватит.

В противовес кипению реальной жизни, в игрострое наблюдается традиционная летняя расслабуха. Бурный весенний поток новых хитов иссяк, превратившись в тоненький пересыхающий ручеек. За прилавками компьютерных киосков, лениво отмахиваясь от мух, засыпают скучающие продавцы.

Но тем удивительнее и радостнее, что в летнем отпускном угаре вы не забываете про любимый журнал и продолжаете слать нам письма, полные эмоций и идей. Причем идей весьма нетривиальных. Им и посвящена наша сегодняшняя почта. Геймер, тебе слово!

Геймер

Всем привет. Лето продолжается, и вместе с ним продолжается наш тяжелый, каждодневный и физически изматывающий труд. Вместо того, чтобы резвиться аки дети на пляже, ваши покорные мотают срок в душной и тесной редакции, покидая ее лишь для того, чтобы пополнить запасы провизии и закупить свеженьких компакт-дисков. Редкий редактор, выйдя за сигаретами поздним вечером, привычно и как-то даже обыденно теряет сознание, не находя в относительно чистом московском H2O привычных составляющих в виде кофеина, никотина, лапши быстрого приготовления и увесистых главвредовских люлей. Что уж тут говорить о нас с Катей. Уже которую неделю погребенные под мешками злобногеймерских писем, мы и думать забыли об отдыхе, сне и шашлыках на природе. Остальное человечество медленно, но верно отделяется от нас отпусками, дачами и турпоходами, за что мы этому самому человечеству ужасно завидуем. Правда, зависть наша стерильно белая, ибо, читая ваши письма и творя очередной выпуск "Почты", мы испытываем ни с чем не сравнимую гордость первооткрывателей, обнаруживших Америку и кучу симпатичных аборигенок при ней (в случае Кати это, должно быть, будут симпатичные аборигены).



Наконец-то! После официального закрытия дискуссий о принципиальной возможности создания нового жанра компьютерных игр, эта самая дискуссия неожиданно дала результаты. Похоже, что все-таки мы (я, Катя и вы — наши обожаемые читатели) нащупали нечто незатюканное, доселе не реализованное и безумно оригинальное. Надеюсь, что заинтриговал, и подробнее читайте в "письме номера".

Далее по списку событий у нас следует первый выпуск "12 невероятно злобных геймеров". Тема обсуждения игры Heroes of Might&Magic 4 была бодро вами подхвачена, и поток писем превысил все наши самые беспардонные, наглые и безумно смелые ожидания. Читайте и наслаждайтесь нашим рупором геймерской общественности. Поздравления первому победителю.

Пункт третий на повестке — окончание конкурса расшифровок. Одна очень и скромная, и талантливая гражданка под лаконичным ником М.В.Н. просто взяла, просто придумала и просто выслала нам самую оригинальную, мощную и концептуальную расшифровку. Изучить и оценить ее вы сможете в письме за номером шесть, озаглавленном нами "Шифровка из центра".

Пункт четвертый на самом деле и не пункт даже — а целая тема для разговора. Судя по письмам, приходящим в редакцию, многих затронула проблема распространения наркотиков через компьютерные клубы. Напомню, что первопричиной стал телерепортаж, показанный по второму каналу РТР. Читайте нашу "тему для разговора" и присоединяйтесь к обсуждению.

Жанр оправдывает средства

Письмо номера

Привет, Геймер и Катя! Вы тут подняли идею о создании новых сюжетов, жанровых мутаций. Попробую и я высказать свою идею для создания игры. В общем, это будет симулятор убийств, насилия и т.д. и т.п.

ВНИМАНИЕ!!! НИЖЕПРИВЕДЕННЫЙ ТЕКСТ НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ЧИТАТЬ СЛАБОНЕРВНЫМ ЛЮДЯМ С НЕУРАВНОВЕШЕННОЙ ПСИХИКОЙ!!!

Вам было поручено расправиться с пленными, причем самым жутким способом. На экране 3d фигура человека. Вначале у вас на вооружении есть такие вещи, как скальпель, которым можно будет поразрезать конечности, граната, которую можно будет засунуть в рот или в за?.э-э-э это я о чем?, ведро с раскаленным железом и др. По мере насилия, у вас будут расти опыт, открываться новые орудия, уровни (например, после какого-либо задания откроется карта "Джунгли", в которой человека можно будет дать на растерзание животным, а можно засунуть голову в наполненный термитами термитник). Задания будут самые разные. Например: за полминуты отрубить человеку руку, засыпать туда жуков, залить раскаленного железа и разнести бошку очередью MP5, или вырвать печень, не повредив кишков. Все это будет сопровождаться огромным фонтаном кровищи и мяса.

Орудия убийства надо будет покупать на деньги, которые можно будет получить, приглася на кровавое зрелище царя (Ивана Грозного), который вознаградит убийцу за зрелище. Можно будет где-нибудь в древней Греции устраивать убийства перед народом, которые за вход должны будут платить деньги. Ну как идейка?

P.S. Не думайте, что я какой-нибудь там маньяк, мне просто нравится, когда в играх много крови.

С уважением, Riba (riba3d@pisem.net)

Геймер

Скажу тебе как неманьяк — неманьяку... Это безумно, это немного дико и страшновато — но это, черт возьми, идея! Хотите верьте, хотите нет, но товарищ Riba действительно набрел на новый жанр. Такого в истории игростроения еще не было — да и, собственно, не могло быть по причинам, которые я изложу далее. Забавно, что идея действительно лежит на поверхности (свойство всех гениальных идей) и что набрели мы на нее только после официального закрытия темы и официального же вердикта о невозможности изобретения нового жанра. Согласитесь — наша жизнь строится на простых страстях и желаниях. Будь это традиционные "секс, наркотики и рок-энд-ролл" или же более, на мой взгляд, честные и приближенные к реальности "секс и насилие".

Ведь насилие — это тоже наркотик. Запретная, манящая тема, тем более привлекающая, чем меньше этого самого насилия встречается в реальной жизни. Именно поэтому "экстрим" так популярен в цивилизованных странах с высоким уровнем жизни и вежливыми полисменами. Думаю, что посмотреть на подобного рода игру будет интересно всем — большинству, скорее всего, просто из любопытства, меньшинству — даже и не хочется думать, ради чего. Но пока отставим в сторону моральный аспект нашей "бесчеловечной" игры — его мы обсудим в следующих выпусках "Почты". Сейчас речь идет не об этом — а о том, что фактически мы имеем новый игровой жанр. Жанр, которого раньше не было и быть не могло.

Хотя бы потому, что большинство разработчиков ищут идеи там, где "хорошо", и до недавнего времени редко кто догадывался искать там, где "плохо". Вспомним обожаемый народом Dungeon Keeper, где нам фактически впервые предложили изменить героическому амплуа. Светлые паладины и лесные эльфы с огромным удовольствием поскидали золоченые латы и, позабыв про "lawful good" элайнмент, отправились колошматить до смерти работящих импов и наблюдать за экзерсисами сексапильных мазо-теток в обтягивающем черном латексе (признаться, сам грешен). Хотите еще примеров? Их есть у меня.

Далеко ходить не надо — идеи витают в воздухе. Открываем журнал "Игромания", раздел "Игровая зона", и выясняем, что, оказывается, карта Blood'n'Guts для Half-Life — не карта вовсе, а полигон для издевательств над героическими учеными, что так подкузьмили своими исследованиями главному герою в

оригинальной версии. С помощью нехитрых приспособлений яйцеголовых дозволяется топить в кислоте, давить прессом, закидывать гранатами, отдавать на растерзание монстрам и т.д... Нет, карта выложена не специально в тему "Почты". Одно с другим вообще никак не связано.

Мало? Руководствуясь все той же "Игровой зоной", я рекомендую вам посетить сайты boneland.com и joecartoon.com, где всем ничтоже сумняшеся предлагается замечательная возможность забить до смерти мартышку, вскипятить в аквариуме рыбку, выбить глаз стилизованному американскому фермеру и избить до полусмерти Осаму Бен Ладена, в финале засунув его голову в миксер. Все это действо сочно оформлено ручьями крови, оторванными конечностями и смачными звуковыми эффектами...

Повторюсь: идея оцифрованного и трансформированного в развлечение насилия витает в воздухе. Игры, тем или иным образом попадающие под данное автором письма описание, уже существуют, но в зачаточном эфирном состоянии. Другими словами, **наше открытие собственно и состоит в осознании "чернухи" как отдельного жанра.**



▲ Прислал эту замечательную картинку один из самых нами любимых и проверенных временем читателей — Павел Севец. Так и хочется дорисовать вылезающего из могилки зомби с репликой "мы таки нашли новый жанр!" на сгнивших устах.

Теперь поговорим о том количестве проблем и препятствий, которые неминуемо встанут на пути и которые способны отпугнуть любого, даже переполненного по самые помидоры энтузиазмом разработчика. Под разработчиком мы в данном случае понимаем какую-нибудь одну отдельно взятую и решительно настроенную команду программистов, художников и сценаристов. Итак, проблема номер раз — это цензура. Игра, содержащая "неприкрытые сцены насилия", привлечет к себе столько внимания, сколько может привлечь заяц, прогулочным бегом промчавшийся перед носом стаи голодных гончих. Найти издателя для подобного продукта весьма и весьма затруднительно.

Проблема номер два — исходные материалы. Не думаю, что на объявление "Нужен актер для съемок в компьютерной игре. Суицидальные наклонности и любовь к самоистязанию приветствуются. Интим не предлагать" слетится масса будущих игровых моделей. Кроме того, вам понадобится хотя бы один, но обязательно настоящий маньяк-убийца, хорошо владеющий пером (типа каламбур — по фене "перо" означает нож) и неплохо разбирающийся в анатомии. Много у вас знакомых Ганнибалов Лекторов?

Проблема номер три — геймплей. Если вы преодолеете первые две, то все, что вам останется, — это сделать игру увлекательной. Ибо даже в таком деле однообразие смертельно (считайте, что опять скаламбурил).

Катя

Очень миленькое и своевременное письмо... Год мы судачили о возможности создания нового жанра, и вот, стоило в прошлом месяце окончательно похоронить эту идею, как она воскресла и восстала из гроба. Причем в каком виде! Перед нами предстал зомбиобразный монстр с вывернутыми конечностями, вспоротым животом и рваными ноздрями. Оригинально? — несомненно. Симпатично? — по мне, так весьма сомнительно.

Иногда, для придания пикантности или достоверности происходящему, физиологические детали добавляют в игры. Например, в **Mystery of Druids** есть сцена, когда друиды-каннибалы разъедают живьем некого товарища. Озвучка эпизода — пронзительные вопли агонизирующей особи с обглоданными до костей рукой и ногой. Даже при отсутствии крупных планов получилось реалистично до полной тошнотворности. Но игра из одних таких деталей? Где играющий — это не борец со злом, ставший свидетелем преступления, а наоборот — главное зло в игре? На мой взгляд, это настоящая жуть!

Почему жуть? Потому что есть нечто гипнотически привлекательное в идее осуществления насилия над ближним. Темные углы подсознания и все такое. Цветочек-мутант по имени "маркиз де Сад" вырос не на голом месте. Его книги — это тоже виртуальная реальность, но за них в конце жизни Сад оказался во вполне реальной тюрьме.

А ведь хорошо сделанным играм присущ более глубокий уровень погружения, чем книгам. Детали в них кажутся достоверными, а испытываемые играющим эмоции — настоящими. Можно ли будет потрошить ближних самыми извращенными способами без чувства вины? Человеческая психика — вещь странная и очень сложная. И как в замке Синей бороды, есть тут некоторые двери, которые, как мне кажется, лучше вообще не трогать. Ибо, раз открыв, закрыть их потом оказывается невозможным. Короче, не зря любой педсовет, увидев игру, карьера в которой отмечается получением замечательно звучащих званий "Почетный заплечных дел мастер" или "Заслуженный палач", схватился бы за головы и полез бы под стол.

...Пока я писала все эти правильные вещи, в моей голове возникла одна интересная мысль. О том, что если все же такая игра появится, то в ней однозначно надо (как во многих хороших RPG) предусмотреть возможность наложения отсканированных фоток поверх ликов стандартных пытуемых... Доставшую училку, начальника, свекровь/тещу, не оценивших вас по достоинству друга/подругу — всех в пыточную камеру! Поиграешь часок до "мальчиков кровавых в глазах" (вторя Геймеру, скажу: считайте, что скаламбурила), и на душе легче! Все представили себе мальчиков? Волосатых и бородатых, с именем на букву Г.?

Короче, хорошая идея! Играю.



▲ Мне 17 лет, живу в г. Ставрополь, зовут меня Максом Юдиным. Нарисовано по мотивам статьи "Искусство убивать".

Геймер

Да, вот, именно так... Завершив последний абзац, Катя запрокинула голову к потолку, дико завыла и, сверкнув ярко-желтыми кошачьими глазами, разразилась демоническим хохотом. Вероятно, представила себе любимого волосатого друга на букву Г. (угу — меня), заживо пожираемого тещей.

Но — хватит приколов! Попробуем подытожить все сказанное. В тезисах, для упрощения.

Тезис первый — товарищ Riba, сам того не предполагая, натолкнул нас на идею. Идею осознания разрозненных полуигр-полуприколов в отдельный, самостоятельный и абсолютно новый жанр, который мы пока на скорую руку окрестим "чернушным". Кстати, предлагаю вам еще раз взглянуть на нашу обложку, где во всей красе изображена одна из самых антиобщественных и провокационных игр года — **Grand Theft Auto 3**. Да, конечно, это тоже совпадение...

Тезис второй — моральный аспект игры, построенной исключительно на насилии. На него мы пока забьем, ибо тема отдельная и к факту открытия жанра имеющая чисто прикладное отношение. Да, кстати, еще в номере рецензия на **второй Soldier of Fortune**. Совершенно антиобщественная игра, первая часть которой снискала гроздья запретов в различных странах. А вторая ведь гораздо жестче. Я наугад (честно) ткнул пальцем в статью и сразу выудил следующую цитату: *"Поэтому вам частенько придется таскать на себе обездвиженные (и обезображенные, ха-ха!) тела и складировать их где-нибудь в тени..."*.

Тезис третий — наши сомнения о возможности появления подобной игры в силу цензурных и технических препон. На мой скромный взгляд, самая спорная и интересная тема. Да, кстати, играли в **Hooligans: Storm over Europe**? Тоже рекордсмен запретов. Игра не о красочных фонтанах крови, которых и младенец не испугается, а игра о вполне себе реальном насилии.

Тезис четвертый — принципиальный интерес публики и заведомо предсказанный успех первой игры "чернушного" жанра. Одни станут играть из любопытства, вторые ради прикола (Катино наложение отсканированных фоток поверх ликов стандартных пытуемых), третьи, вероятно, потому, что им просто нравится насилие. Да, кстати, скоро ведь появятся **Postal 2** и **Mafia**. А еще в номере вы можете прочесть про **третий DOOM**. Цитата из статьи (на сей раз не случайным тыком выбранная): *"Они хотят, чтобы играющий в Doom III каж-*

дые полчаса вопил "мама!" и "выпустите меня отсюда!.."."

На этом пока закончу, но могу сказать вам точно, что тема еще не закрыта. Призываю народ высказываться, ибо к этому вопросу мы еще непременно вернемся! Хм... А если мы с вами не вернемся, то само развитие игровой индустрии скоро нас к нему вернет. Как думаете?..

Тема для разговора

Привет, Катя и Геймер. Я вот тут прочитал ваш майский номер и решил написать о психозе, который показывали на 2-ом канале. Я целиком и полностью согласен с Александром Михеенко, но у меня есть одно "но". Я думаю, что траву продают в клубах, в которых сами хозяева — наркоторговцы. У нас рядом со школой тоже был один подобный клуб, но потом его закрыли. Там торговали именно те, кто им заведовал. Я не хочу сказать, что наркотиками торгуют во всех игровых клубах (как хотят представить тележурналисты), потому что знаю массу народу, открывающих клубы для молодежи, а не во вред ей. Думаю, что всякой дрянью торгуют в убогих клубах с плохими компами и пьяными посетителями.

Андрей Павлович aka Anry, Калининград

Геймер

Вопрос оказался несколько глубже, чем мы предполагали. Если помните, в майской "Почте" (письмо прислал нам Александр Михеенко) я жестко раскритиковал телепередачу, в которой категорично заявлялось о связи сети компьютерных игровых клубов с распространительской сетью наркотиков. Более всего меня лично возмутил детсадовский максимализм, присущий неумным людям и журналистам, раздувающим муху до размеров слона. Только по одному лишь факту разовой продажи "дури" в одном отдельно взятом и, прямо скажем, заштатном клубе ведущий делал глубокомысленные выводы о негодности и порочности всех клубов в целом и компьютерных игр в частности. Создавалось впечатление, что этот нам-не-товарищ взял такой большой разбег для творческого полета мысли, что вот-вот еще чуть-чуть, и под горячую руку начнет клеймить всю компьютерную индустрию и Билла Гейтса лично.

Однако факт есть факт. Судя по данному письму и еще ряду, простите за штамп, "тревожных сигналов с периферии", проблема все-таки есть. И посему я предлагаю сделать небольшой такой опрос на тему: **"Продают ли наркотики в наших игровых клубах"**. Пишите и, опять же извините за штамп, "сообщайте о фактах нарушения". Так и только так мы сможем вытащить на поверхность истинное положение вещей!

Катя

Други, а кстати говоря — вы задумывались, почему наркодельцы не пристают к взрослым дяденькам и тетенькам? Потому что понимают, что можно реально получить от них в глаз и загреметь в отделение милиции, а вот что-нибудь продать этим тертым калачам — это из области фантастики. Молодежь же, активно ищущая новых впечатлений и алчущая жизненного опыта, уязвима. Ее можно развести "на слабо" или прочие столь же "основательные" резоны — круто, клево, классно, попробуй — жалеть не будешь, бери — даром угощаю! Поэтому практически во всех местах скопления молодых — дискотеках, тусовках всех видов, школах и институтах — можно встретить наркоту. Как понимаете, компьютерные клубы гармонично вписываются в этот перечень. И дело тут не в компьютерах, а в возрасте посетителей.

Позволю себе высказать свое личное отношение к наркотикам. Во-первых, наркота несовместима с настоящим геймерством, потому что снижает скорость реакции и тупит мозги. Во-вторых, наркота — это совсем не круто. Это просто плохо, suxxxxx, полный отстой (дальше можете поставить все плохие и даже нецензурные слова, которые знаете — я разрешаю)! Я наркоту никогда не пробовала и не собираюсь. И не потому, что мне мама пальцем грозила, а потому, что у меня своя голова на плечах есть. Кто вы для наркоторговцев? Просто дойные коровы. Что с вами будет потом? А то самое, что бывает с коровой — выдоят, забьют и шкуру обдерут. Короче, не за грош отбросите копыта. Хотите стать такой коровой?!

Короче, пишите! Нам будет очень интересно подкрепить наши теоретические выкладки вашими письмами о реальном положении дел на местах!



▲ Картинки из настольного Warhammer 40k (закованный в броню морпех и кастующий молнию дядька с волевым лицом) прислал нам товарищ AxiS — большой любитель внекомпьютерных игр и настольных варгеймов. В письме он просил не ругать его за отсутствие профессиональной техники, но думается нам немного прибеднялся, так как рисунки действительно классные. ▼



Пираты XXI века

Письмо №1

Уважаемая Катя и не менее уважаемый Геймер, пишет вам Дрон из далекого от вас Челябинска. Хочу затронуть тему безответственного отношения к производству в России компьютерных игр. В частности, хочу поговорить о качестве игр компании PLATINUM. Почти все игры, изданные ею, либо вообще не фурычат, либо глючат до такой степени, что играть невозможно.

P.S. У нас в Челябинске вообще не продаются английские версии игр (за исключением HOMM 4 и M&M 9, Букинской локализации).

С уважением Андрей Пилат. Челябинск.

Геймер

Действительно, воистину странный и будоражащий воображение факт! Издательство "Platinum" является очень известной, уважаемой и солидной организацией. По сложившимся традициям, ее продукция всегда отличалась качеством и вниманием к потребителю. В отличие от разных там полубухгалтерских "1С-Мультимедиа", прославянского "Руссобит-М" и малоизвестной "Буки", игры, изданные под маркой "Platinum", можно считать заведомым эталоном. Со своей стороны, мы обещаем разобраться в этой ситуации и призвать к ответу все повинные локализаторские головы.

А если серьезно, то, конечно, никакого издательства "Platinum" не существует и в помине. Есть пиратская компания "Седьмой Волк", обозначающая этим лейблом свои собственные, скажем так, "неофициальные" локализации. Вообще, в нашей великой и могучей сейчас имеется два крупных конкурирующих пиратских концерна: уже упомянутый мною "Волк" и "Фаргус". Последний, что характерно, маркирует свои переводы как "Gold" (драгметаллы всегда были популярны среди поклонников веселого Роджера).

Но, впрочем, речь совершенно не об этом. Кстати, весьма любопытный постскриптум у этого письма. Мне и Кате было бы очень интересно знать — какое отношение лицензионных игр к пиратским в вашем родном городе и какой процент из пиратских составляют игры, переведенные на русский?

Правда ли, что продавцы не везут пиратские копии англоязычных версий просто потому, что они не пользуются спросом у славяноговорящего населения?

Постер — мутант

Письмо №2

Приветствую!

Постеры я всегда клею с натяжкой, растягивая их так, чтобы они плотно прилегали к шкафу. И вот сейчас смотрю — постеры провисают. Но положение скотчей не изменилось ни на миллиметр! Из этого делаю вывод, что постеры УВЕЛИЧИЛИСЬ В РАЗМЕРАХ!!! Они что,

живые? Я чего-то боюсь, вдруг из них вырастут щупальца и задушат меня ночью...

На полном серьезе, Jupiter, jupiter_the_god@hotmail.com

Катя

Друг, ты чего пьешь на ночь? Случайно не те живительные напитки, которые активно расхваливают в рекламных роликах по TV? А то оживут твои постеры, как та медвежья шкура, тогда проснешься в животе у монстра! Так что ты хорошо выбирай, чего на стены вешать! Ну, или спи с rocket-launcher'ом под подушкой...

Геймер

Ну, рокет-лаунчеры — это все хиханьки да хаханьки... А вообще — бумагу, на которой нас печатают, производят из качественного чернобыльского леса, который, надо сказать, очень ценится во всем мире за свои удивительные органически активные свойства... Не хочу никого пугать, но вот, к примеру, в Италии рулон туалетной бумаги удушил и утащил в канализацию бабушку, а в Японии целый кружок любителей оригами пал жертвой только что слепленного бумажного покемона. Так что ничего удивительного в том, что игроманский постер шевелится по ночам, а иногда и завывает дурным голосом, нет. Это, так сказать, наше отечественное "ноу-хау", последний писк, начисто отсутствующий в конкурирующих изданиях. На твоем месте я бы заменил скотч на титановую пластину и стальные болты, ибо, неровен час, наш первый широкоформатный плакат А2 с изображенным на нем Чужим вырвется на волю. Тут уж, как говорится, шутить будет поздно...

Игровое язычество

Письмо №3

Привет, Геймер!

Я пишу тебе по срочной необходимости. Ты ведь играешь в игры, проходишь игры, ставишь новые игры... А ты никогда не задумывался, КАК делаются игры? Это мой вопрос к тебе. Мне очень хочется знать, на каких языках программирования пишутся игры и движки к ним, в общем, все то, что касается самого процесса создания игры. И если знаешь, скажи, пожалуйста, на чем были написаны такие хиты, как CS, UT, Venom, Tribes?

Porsche2002 (porsche2002@bk.ru)

Геймер

Ну, вопрос, по меньшей мере, интересный, ибо мы неоднократно печатали материалы подобного рода в рубрике "Самопал", которую я настоятельно рекомендую прочесть не только коллеге Porshe2002, но и всем остальным читающим нас геймерам. К примеру, в этом номере мы открываем цикл статей, посвященный написанию игр в среде Delphi. Возьмусь утверждать, что любой терпеливый геймер, прочитавший весь курс до конца, получит все необходимые знания и навыки для написания собственной игры!

На поставленный лично мне вопрос отвечу, что, разумеется, задумывался. И даже более того — имею кое-какой опыт программирования. Про то, что еще в школьные годы в паре с товарищем-программистом мы написали небольшую сетевую аркаду, даже и упоминать не буду. На основе своего опыта могу тебе авторитетно заявить, что основным и самым приоритетным языком программирования среди разработчиков является С и С++. Подавляющее большинство популярных игр были написаны именно на нем. Причин тому масса, и самые главные из них — это изначальная гибкость и мощь языка, отсутствие многих ограничений, присущих другим программистским наречиям, наличие шикарного выбора компиляторов и готовых библиотек, а также давно сложившееся мнение-штамп о том, что профи пишут только на С/С++. Хотя последнее утверждение спорно, ибо, на мой взгляд, настоящий профи сможет написать игру на любом языке. На том же Delphi, например.

И кстати, для того, чтобы сотворить игру, совсем не обязательно быть супергением в программировании. В природе существуют специальные среды и оболочки, с помощью которых можно создавать вполне приличные любительские шедевры. На память приходит Dark Basic, представляющий собой комбинацию простого в освоении наречия языка Basic и мощной среды программирования с редактором моделей, текстур и т.д. С его помощью вполне можно забабахать самопальную трехмерную RPG или динамичный 3D Action.

Насчет того, на чем конкретно писались игры UT, Venom, Tribes, точно не скажу. Информация эта приватная, но даже если бы она таковой не была, то все равно вряд ли бы мне пришло в голову об этом спрашивать. Конкретно Counter-Strike сделан на движке Quake, который абсолютно точно писался на С или С++.

Вот так и живем

Письмо №4

Большущий привет всей редакции любимого журнала. Горячо уважаю г-на Геймера за то, что он смог ответить на все мои прошлые письма. Кстати, Геймер, ты мне вчера приснился, когда я читал Манию всю ночь.

Дело было так: В нашей школе преподы совсем озверели и в один день сделали экзам.работы по всем предметам. Так как никто не был готов, то все принесли вместо учебников МАНИЮ. И вот настают нам полный писец и куница сразу, но тут в класс врываются все члены вашей редакции в виде контров и наводят порядок! Потом начинают раздавать автографы, подарки и т.д. И в честь дня освобождения мы это дело празднуем, и поем нашу любимую толкиенистскую песню:

▼▼▼

В темную ночь луна упала,
резко тропа свернула вправо,
В темную ночь никто не сможет нам помочь.
Назгул во тьме мечом махает,
Горлум в реке мордасом шарит,
В темную ночь никто не сможет им помочь.
Там за бугром дерут эльфийку,
сам Арагорн вставляет шпильку,
В темную ночь никто не сможет ей помочь,
Хоббит в трусах семейных пляшет,
тролли с горы дубиной машут,
В темную ночь никто не сможет им помочь.
Гном под горой мифрил мешает,
а сталевар всех посылает,
В темную ночь никто не сможет им помочь.
Фродо и Сэм сварили зелье,
все напились и офигели.
В темную ночь никто не сможет
нам помочь...

▼▼▼

Вот так и живем.

Вечно ваш читатель Николай aka Wild Ru$$ian [et$ey]

Катя

Вот оно — переутомление во всей красе. Я, правда, не совсем поняла, каким образом "Мания" могла заменить *все* учебники разом. Но дальше идет нечто вовсе несуразное: Геймер во главе акции гуманитарной помощи? Это как, пристрелить, что ли, всех, чтоб не мучались?

Песня, конечно, это — да! Чувствуется, петь такую надо громко, даже очень громко, в соответствующем настроении и состоянии. Но так умалить мужское достоинство Арагорна?

Геймер

Стихи — просто супер. Читал я их поздно ночью, за какую-то вселенскую провинность будучи безнадежно запертым в редакции. Находясь по этому поводу в сильном расстройстве, переложил на мотив песни "в темную ночь, только пули свистят по степи", после чего дурным голосом, который некоторые считают приятным волжским басом, орал ее до утра, после чего меня и подобрали санитары. Кстати, придумал свой куплет:

"Геймер и Катя слабали Почту, но надорвали над нею почки.

В темную ночь лишь Доктор сможет им помочь..."

Интересные Грызуны

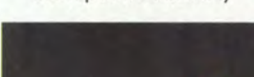
ПисьмоNº5

ИГРОМАНИЯ — Интересные Грызуны Редакторы, Отличающиеся Мышлением, Авторской Неутомимостью, Интеллектуальным Ядром.

А на картинке "critter", приложенной к письму, изображен один из этих грызунов (никак, Геймер — то-то глаза так лихорадочно горят).

P.S. На грызунов не обижайтесь — высокохудожественная метафора!!!

thorn (thorn@inbox.ru)





Катя

Хорошая расшифровка. Грызуны — это все-таки, наверное, не мы, а наши мышки. Дальше вообще сплошные комплименты. Правда, у отдельных редакционных индивидуумов "интеллектуальное ядро" для большей достоверности можно заменить "интеллектуальным ядом".

Ядреный Геймер с мышкою в руке, а ты что думаешь?

Геймер

Да я и не обижаюсь вовсе. Потому как Геймер — не крыса, Геймер — собака! На том стоит и будет стоять наша великая и могучая "Почта". Кстати, глаза у меня горят на пару тысяч люменов сильнее, чем у представленного млекопитающего. Ей для такого блеска еще нужно осилить пару десятков выпусков "Почты" и генетическим путем приобрести навык просвечивания читательских писем рентгеновским зрением в кромешной тьме. Вот тогда...

Шифровка из центра

Письмо №6

Привет, Геймер!

Помню, что давным-давно ты просил прислать расшифровку слова ИГРОМАНИЯ. Но я пошла дальше и написала небольшой рассказ, который можно назвать "Редакция "Игромании" против Агрессивных Наблюдателей Игровых Явлений".

Рассказ получился немного нескладный, но это просто из-за трудностей в подборе некоторых слов. В тексте ИГРОМАНИЯ повторяется 11 раз. Итак:

Игры, Где Разом Отсутствует Мораль, А Наличествуют И Ярость, И Грубость, Развивают Отупение Мозгов Агрессивных Наблюдателей Игровых Явлений. Их Группы Расходятся Около Магазинов, Автоматов, Надстроек И Ярмарок, Ища Глянцевые Разукрашенные Обложки "Мании". А Найдя Их, Ясно И Громко Рыдают. Ожившие Мозги Активно Насыщаются Игровыми Явлениями. Изумление Где-то Распространяется Около Минуты. Агрессивные Наблюдатели Испуганно, Яростно Исторгают Грубые Ругательства, Отправляются Мочить Авторов Номеров "Игромании". Язвительно Издавая Гимн России, Они Мастерски Атакуют Некоторых Из Явных Игроманов. Группа Разрушителей Очень Многочисленна. Авторы Несут Им Яркую Истрепанную Груду Разных Оставшихся "Маний". Агрессивные Наблюдатели Искренне, Ясно И Громко Радуются. Опять Мозги Активно Насыщаются Игровыми Явлениями.

Это все. Надеюсь, тебе понравится...

М.В.Н. (audit@ecn.ru)

Геймер

Вот уж расшифровала так расшифровала! Описанная в рассказе картина дышит образами и концептом. Действительно, сильная и замечательно реализованная идея. Особенно мне понравилось "Язвительно Издавая Гимн России". Мы с Катей долго пытались спеть язвительным хором сначала гимн Южно-Африканской республики, потом, отчаявшись, "голубой вагон" и в итоге закончили "песенкой маленького мамонтенка". К стыду признаться — получилось у нас плохо. И все потому, что Катя ужасно фальшивила и все норовила вставить в мой язвительный бас свою женскую мелодичную и неуместно жалостливую нотку! Очевидно, искусство язвительного пения доступно только Агрессивным Наблюдателям Игровых Явлений, кои так опасны для Авторов Игромании.

В общем, здорово. Читать интересно, текст не от балды, а с сюжетом и концептуальной идеей. Не уверен, правильно ли я понял, но эти замечательные Наблюдатели Игровых Явлений в моем мозгу формируются как сборный образ хардкорного читателя-геймера, симбиотически спаренного со сканером штрих-кодов, коим он безостановочно поглощает информацию со страниц "Мании". А прочитав насквозь, отдает следующему Наблюдателю. И так до тех пор, пока все номера не закончатся и прирожденная Агрессия не заставит их отправиться военным походом на нашу горемычную редакцию.

▲ Наша одиннадцать раз подряд расшифрованная "ИГРОМАНИЯ" со слезами на глазах расстается с коллекционными Creatures, недавно локализованными отечественной компанией Soft Club, и вручает их уважаемой М.В.Н.!

Вы удивитесь, но мы долго думали (и не такое умеем!), после чего решили призовать гражданку М.В.Н. сразу тремя DVD-боксами с играми из трепетно любимой геймершами всех стран серии Creatures — Creatures Adventures, Creatures Playground и Creatures 3: Норны в космосе. Все игры локализованы компанией Soft Club и, мы надеемся, доставят М.В.Н. немало Ясной И Громкой Радости.

12 злобных геймеров

Краткие народные рецензии на Heroes of Might and Magic IV.

1. Игра совсем не изменилась, кроме как стала более красивой и, как мне показалось, стала более легкой. Разочаровался я в звуковом оформлении и в дизайне интерфейса: удобный интерфейс Третьих Героев сменился лабиринтами меню. В общем, это остались старые и добрые Герои, но, по-моему, с ненужными наворотами. *Дмитрий Рощак*

2. Вспомните, какими офигенными казались 3-е Герои по сравнению со 2-ми! Какие там были виды городов! И ЧЕМ выглядят 4-е Герои по сравнению с 3-ми: в городах глянуть не на что — сплошная халтура, геймплей — тройка с минусом! Единственное, что радует в 4-х Героях — это название "Heroes of Might&Magic"! *Иван*

3. Игра хороша — 100% качества. Плюсы такие: отлИчная ГРафика, баланс неплОхой, МузыкА класс, Но сеткИ в ней нет, а патч без инета не скачаешь! *bigman21*

4. 1-й день: какая гадость, они испоганили графику, концепцию и все, до чего дотянулись :-(

15-й день: где я? что со мной? почему так болят глаза и правая рука?

30-й день: обращение ко всем людям доброй воли: нас здесь 6 человек, вытащите нас отсюда! или просто выключите электричество! главное — не подходите!!!

Crazy Sage

5. Можно сколь угодно долго, брызгая слюной и пинаясь ногами, кричать, что это — мэйнстрим, попса, игра для всех, для каждого, и к ней выйдут аддоны, а к аддонам — свои аддоны, и так до седьмого, упаси Боже, колена. Но. Кого это волнует, когда у героя еще не прокачан Nobility, не захвачены все шахты, и вообще — не все (!) кампании еще пройдены. Перед нами не игра для всех — игра на все времена — вот так вернее. *AcTapoT*

6. Игра оставляет неоднозначное впечатление — слишком много было фанатов Heroes III, слишком резко и много New World Computing изменила в своей новой игре, отсюда некоторые и разочаровываются, а таких я знаю немало. Графика — супер, все пучком, но... вы знаете... это немножко уже не то. Хотя в среднем игра получилась хорошей. Хотелось бы, чтобы NWC просто перенесла новых "Героев" на рельсы третьих. И только и всего... *Rev@GE*

7. Вариант А.

Герои вышли, бегу покупать.

Игра просто супер, интересно играть.

Отменная графика, хороший баланс.

Стать игрой года у героев есть шанс.

Вариант Б.

Легка в управлении, доступна массам.

Герои — игра высокого класса.

Выше играбельности я не встречал.

Ночью об этом соседям кричал.

За сим откланиваюсь. -Beholder

8. HoMM IV — поразила умы геймеров, и далеко не у всех в лучшую сторону. Разработчики допустили очень много ошибок — от соединения двух замков в один (некрополис + инферно = ?) до полного изничтожения некоторых любимых народом юнитов (черный рыцарь, лич и т.д.). Игру расхватали из-за хорошего имени, и я уверен, что если бы это была первая игра из никому не известной серии, от мелкой компании, то ее бы просто пропустили мимо ушей/глаз/кошельков. *[3akaT].Shn@cK.*

9. HoMM 4 — старая концепция в новом обличье (как новая шоколадка: вкус тот же, а обертка другая, в красное с черным полосочку). Хотя все вышесказанное лишь говорит о том, что мы получили то, о чем просили: старую идею и смысл (цель), но с новыми инструментами их достижения\постижения. Итог: я дико рад выходу этой игры. Happy end. *Чикало Александр aka Doltshpir*

10. а) Боевые машины. Где катапульты? Бить хороших людей, даже если они вас осаждают, через стены и закрытые ворота — это подло, господа осаждаемые! б) Панель интерфейса в пол-экрана — блеклая такая... в) а в целом — ГЕРОИ ЧЕТВЕРТЫЕ ХИТ. И это есть хорошо. *Вячеслав aka Firien*

11. Насчет Героев 4: все вполне, что даже здорово! Правда, замков маловато, да система приобретения навыков посложнее... Впрочем, думаю, мама моя справится *(мама автора письма давно и безнадежно увлекается сериалом HoMM, о чем нам известно из письма, опубликованного в прошлом номере — прим. ред.) Троица*

12. Да, эта игра достойна участия в конкурсе! Гений NWC позволил создать настоящий шедевр игрового искусства. Как же иначе мож-

но назвать игру, в которой идеально реализовано хитросплетение всего наилучшего, что было в предыдущих частях сериала, с новыми, кардинально изменившими геймплей идеями? Это не просто игра — это новый жанр. Жанр Heroes of Might&Magic. *Михаил aka Agressor*

Геймер

Мнений, как мы видим, много (целых 12), и все они как один дышат первобытной незамутненной адреналиновой энергией. Это хорошо, и этому мы искренне рады. А не рады мы тому, что слезную просьбу писать кратко и емко практически все возжелавшие участия проигнорировали. Равно как и требование абсолютной русскоязычной грамотности. Увы и ах. Ваш покорный поседел и постарел лет на десять, читая отдельные особо выдающиеся перлы. Думаю, что если бы Катя была учительницей русского языка, то, наверное, этот конкурс стал бы ее последним сознательным действием в этой жизни. Дальнейшие выпуски рубрики она бы писала зубами на клочке туалетной бумаги, дико вращая безумными глазами и безрезультатно пытаясь освободиться от смирительной рубашки.

Катя

К счастью, таковой не являюсь. Избегла страшной участи... Насчет писем — на мой взгляд, "седло большое, ковер и телевизор" (телевизор — метафора) однозначно получает номер четыре. Неплох номер пять — чувствуется подход настоящего игроманьяка. Жалко только, что геймеров всего двенадцать. Было столько забавных и интересных писем, что я не выдержала и включила в "Почту" еще одно парадоксальное послание... которое вы прочтете чуть позже. А пока что — слово Геймеру!

Геймер

Перейдем к самой приятной части конкурса — к призам. Конкурс? Конкурс! Значит, и призы должны быть! Поддерживая мнение Кати, скажу, что более всего нашей неподкупной и непредвзятой редакции понравился злобный геймер нумер 4. Его видение игры удивительнейшим образом совпало с нашим, а друг детей Торик даже потребовал призвать Crazy Sage к суду за плагиат, утверждая, что описанные события на самом деле произошли именно с ним. В общем, наши поздравления злобному Crazy Sage, который получает именной номер "Игромании" с нашими подписями, а также отличный, только что из хозтоваров, артефактный, расписной (мы его, собственно, с Катей и расписали) топорик Axe of Might+2 (на фото), обладая коим, наш герой сможет раз и навсегда разрешить вопрос о лучшем игроке в HoMM 4 среди своих коллег и товарищей! В дополнение хотелось бы еще помянуть добрым словом геймера Beholder, замутившего нам самый настоящий "хероезный" рэп. Молодца, очень оригинально!



▲ Расписной и артефактный топорик Axe of Might+2. Приз любезно предоставлен магазином "Хозтовары" №3. Почетно будет вручен товарищу Crazy Sage. На рукоятке — дарственные подписи Кати и Геймера, выцарапанные с помощью фирменного перочинного ножика, отобранного в нелегком бою у редакционного каунтерстрайкера J.B.

Теперь об интересном. Следующей темой наших злобногеймерских дебатов станет... В этом месте — *барабанная дробь и фанфары...*

Станет жизненно важный вопрос, поставленный одним из наших читателей (его зовут *Glacius*): **"Что лучше — компьютер или девушка?"**. Тема неоднозначная, с простором для серьезной аналитики и возможностью отмочить какую-нибудь свою собственную оригинальную шутку юмора. Дерзайте, дерзите и пишите нам письма. Страна ждет своих злобных героев.

Катя

Только не забудьте, что рецензировать будет не только Геймер, но и я...

А теперь — то самое необычное письмо. Оно тоже на геройскую тему, но это не рецензия.

Заводной HoMM4 с моторчиком

После времени из прожитой жизни, полной событий и шокирующих фактов, мне казалось, что ничто уже не сможет удивить меня. Но — ан нет! То, что я увидел, произвело на меня неизгладимое впечатление: я был свидетелем того, как в четвертых HOMM играли с автоматическим отключением боя!!! Да, да! Просто бродили по карте, встречая и мгновенно уничтожая попадавшихся врагов! Предвижу ваш аргумент: так делают не настоящие геймеры, а просто те, кто балуется игрушками ради финала. Согласен с вами, НО...

Уважаю, Валера Йурист. г.Тольятти

Геймер

Ну чего тут сказать. Только то, наверное, что — "во как бывает, господа присяжные заседатели!". Разные встречаются геймеры на просторах нашей родины, и методы игры они используют абсолютно разные. Это не предмет для порицания — может, у человека настолько скил мастерства прокачан, что ему этих "Героев" пройти только ради финального ролика интересно...

Катя

А почему плохо баловаться вообще или игрушками ради финала, в частности? Разве есть какой-то ортодоксальный способ игры, которому все в обязательном порядке должны строго следовать? Ничего подобного. Свобода — она свобода и есть, в чем бы она ни выражалась!

Так что — спасибо тебе, Валера, за интересную игровую находку и за то, что поделился ей с нами. И красивых нам всем финальных роликов!

Мы в Сети

Геймер

Подборка сегодня, как и всегда, ударная. Первый хук в голову — ссылка номер 1. Симпатичный сайт с аккуратным дизайном и интересными материалами. Ногой под дых — ссылка номер 3, где собрано несколько любопытных материалов по оригинальной игре Uplink. Финальная саечка за испуг — ссылка номер 5, где мы обнаружили неплохую подборку самодельной трекерной музыки.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик (именно мне, т.к. я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. **http://tombraider.hut.ru.** Страничка посвящена игре Tomb Raider: The Angel of Darkness. Страница еще молодая, но развивающаяся!

2. **http://bomzinet.narod.ru.** Мой сайт о рпгмейкере, где есть для него хорошая игра, которая всем нравится, и два визуальных настраиваемых магазина для него! Также — форум помощи.

3. **http://nic-uplink.narod.ru.** Страница посвящена игре Uplink (в вашем журнале она была представлена демкой — представляет собой эмулятор хакера).

4. **www.gorro.nm.ru.** На сайте есть всего понемножку: основные программы и консольные команды для CS, немного полезных прог, чуток о хаке и крэке, ссылки...

5. **http://pkgames.fromru.com.** Ресурс, посвященный созданию музыки, а также ее применению. Есть несколько треков, сделанных в Fruity Loops3. Сайт постоянно обновляется.

6. **http://csplanet.narod.ru.** Всего по чуть-чуть для Counter-Strike, но я уверен, что то немногое, что там есть, вам понравится.

Катя

Итак, на этом я с вами прощаюсь — до следующего номера "Мании"! Гуляйте-отдыхайте, на солнышке не перегревайтесь и про нас с Геймером не забывайте!

Геймер

Благодарю всех читавших за внимание к нашей рубрике. Желаю нескушного лета, ровного загара и много-много аппетитных девушек в символическом бикини. Всего!

▼▼▼

В июльской "Почте", полной неожиданных антиобщественных открытий от Маникально-Агрессивных Наблюдателей Игровых Явлений, снимались:



Катя (kat.lyagushka.igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)





Автор-составитель: Андрей Ковалев (drone@igromania.ru)

Компьютерные стишки

Ты подошел и сказал мне тоскливо:
— Я очень устал... Дай веревку и мыло...
Веревка — закончилась, мыло — даю:
— Зюзюка<собака>емэйл<точка>ру.

Застолье в разгаре: наливки, закуски...
За пузатой бутылкой всяк всякому — брат.
А двое молчат, им на публике узко —
Они под столом углубились в приват.

Не хочется от бурной жизни отставать.
Масштабы ссор немного изменились:
Вместо того, чтоб просто так тебя послать —
Пошлю тебе по электронной почте вирус...

Тут недавно соседа ограбили,
В подозрении — студенты-заочники.
Все забрали — записку оставили:
"Адрес взят из открытых источников".

Человеку для счастья немного
Надо — было б на что опереться:
Коль ему хорошо — хвалит Бога,
Если плохо — винит Билла Гейтса.

— Иванова, давай с тобой будем дружить?
— Сгинь, Петров, отвяжись. Уж не много ли чести?
— Ну пожа-а-алуйста! Я тебе буду дарить
По субботам цветы... и носить твой винчестер...



Кенгуру со стингером

Повторное использование объектно-ориентированного кода (в программах) вызвало головную боль у австралийских вооруженных сил. Симуляторы все активнее используются для тренировок боевых действий вертолетов, от программистов требуется постоянное повышение реализма используемых сценариев, включая детальные ландшафты местности и — в случае операции "Феникс" — стад кенгуру (т.к. испуганные животные могут легко выдать расположение воинских частей).

Начальник отдела симуляций наземных операций Defense Science and Technology Organisation приказал разработчикам смоделировать перемещения кенгуру и их реакцию на вертолеты. Будучи грамотными программистами, те использовали готовые программные объекты, описывающие поведение пехоты в аналогичной ситуации, заменив изображения солдат на изображения животных и увеличив их скорость.

Желая продемонстрировать свое мастерство перед посетителями — американскими пилотами — горячие австралийские парни "разбудили" кенгуру, пройдя над ними на малой высоте во время симуляции. Кенгуру разбежались, как и предполагалось, и американцы понимающе кивнули... А затем сильно удивились, так как кенгуру, перегруппировавшись, появились из-за холма и выпустили тучу стингеров по злополучным вертолетам. Программисты забыли удалить соответствующий кусок кода из "пехотных" объектов.

Урок? Объекты создаются с определенными атрибутами, и любой объект-потомок наследует эти атрибуты. Смущенные программисты научились быть более внимательными, используя готовые объекты в своих программах, а американцы уехали с невольным чувством уважения к австралийской фауне.

Начальник симулятора отметил, что пилоты с тех пор боятся кенгуру как огня, для чего, собственно, и нужен был этот кусок кода в симуляторе...

Fallout в жизни

Старушки. У них ужасные перки! И получают они их каждый уровень. Сначала у них появляется перк, позволяющий переносить на 25% больше груза, чем может поднять здоровый молодой человек (вам старушки свои сумки никогда на ногу не ставили?). Затем у них появляется перк Explorer, позволяющий старушкам лучше находить пустые бутылки и занятые места в полупустом автобусе, чтобы кого-нибудь согнать с места. Дальше у них идет перк Living Anatomy, который позволяет одним видом своей анатомии распугивать собак и дарить окружающим безумие. А дальше... О! У меня даже пальцы не опустятся на клавиатуру, чтобы описать все те ужасы, которые может сотворить прокачанная, высокоуровневая старушка....

Интернет-провайдеры

К сожалению, в большинстве случаев обычные пользователи и Интернет-провайдеры общаются на разных языках, так что периодически друг друга не понимают. Чтобы облегчить положение пользователей, ниже следует перевод некоторых типовых фраз.

"Для солидных клиентов" — стоимость диал-апа $3/час

"Плата за трафик не взимается" — с вас $20 за регистрацию, $10 за static-IP address, $5/month за доступ к news-ам, $5/month за почтовый ящик и $10/month за хостинг странички. А звонить нам необязательно — тогда вы сэкономите ваши деньги и наши нервы.

"Вдвое увеличена пропускная способность каналов" — CPS со Штатами поднялся с 150 до 300.

"Наша компания динамично развивается" — после соединения первым делом зайдите на страничку "Новости" нашего сервера и прочитайте очередные извинения.

"У нас новая серия на 1500 линий" — вы что, будете проверять у телефонной компании?

"Неограниченный доступ всего за $30 в месяц" — разделив $300 на эту сумму и вычтя единицу, вы узнаете, сколько еще лопухов сейчас слушает бизи. Мужайтесь, вы не одиноки.

"Гибкая система расценок" — мы и сами-то давно запутались в нашем прейскуранте, а уж вы — и подавно.

"Я передам Ваши пожелания в службу поддержки" — я не буду забивать себе голову вашими проблемами.

"На следующей неделе будут увеличены мощности" — будьте готовы к глюкам сервера и не говорите, будто вас не предупреждали.

"Более сорока телефонных номеров" — на серию денег не хватило, и теперь вам придется примерно час вручную перескакивать с одной однолинейки на другую.

"Служба поддержки работает круглосуточно и без выходных" — в ночь с пятницы на понедельник вероятны глюки ввиду пьянства персонала непосредственно на рабочем месте.

"Для повышения эффективности Вашей работы в Сети введен в строй proxy-сервер" — наш канал не справляется с нагрузкой, так что приходится затыкать дыры.

"В настоящее время в нашей компании производится серьезная кадровая реорганизация" — предыдущий сисадмин сбежал из-за низкой зарплаты, а нового пока не нашли — мужайтесь.





Анекдотический микс

:)))

— Здарова, Ольга!

— Привет, Серега.

— Седня Олега ночью не будет, и он ключи от своей комнаты мне оставил, пойдем туда?

— Ой... А что мы там будем делать?

— Ну что обычно! Ты представляешь? Всю ночь, и только ты и я!

— Ну ладно. А как? Как обычно?

— Ну давай, как обычно, только чур я за некромантов...

:)))

— Папа, что такое счастье?

— Да вот, сынок, продал я свой PII 450 и купил "Амигу"!

— И понял, что такое счастье?

— Да, сынок! Но было уже поздно...

:)))

Женится один программист.

Друг его спрашивает:

— Ну, как невеста, хороша?

— Как топ-модель!

— Что, 90х60х90?

— Обижаешь: 128х64х128!

:)))

Знакомится программист с девушкой.

— Девушка, а какое у вас имя?

— Лена.

— А... расширение?

:)))

Компьютерщик Вася залез в Интернет. Проведя некоторое время на незнакомых ему сайтах, он заблудился! Блуждал пару дней, чуть не умер от голода, а потом на сайте BMW его сбила машина...

:)))

Программист говорит своей жене: "Дорогая! Ты для меня столько значишь, столько для меня всего сделала, что я решил увековечить твое имя, назвав им только что написанный вирус!"

:)))

Вопрос программиста армянскому радио:

— Что нужно делать, чтобы программа не лажала?

армянское радио:

— Чтобы программа не лажала, ее нужно отлаживать!

:)))

— Чем отличается программист от программистки?

— Тем же, чем и машинист от машинистки!

:)))

— Почему ваши дети все время ссорятся?

— Конфликт версий!

:)))

Один программист очень любил рекурсию. И когда шеф начинал требовать у него отчет о проделанной работе, он отсылал его к... себе. И так до переполнения стека у шефа.

:)))

Вот все тут пишут: "Мойте мышь, мойте коврик..." А на десктопе Windows ясно написано: "Мой компьютер", вы его моете?

:)))

DOS-овский программист в ЗАГСе недоуменно спрашивает:

— А что, имя ребенка может быть длиннее 8 букв?

:)))

Смотрел как-то программист показательные выступления собак-спасателей и подумал: "Ничего себе AI...!"

:)))

Хакер подходит к телефону:

Звонящий: Алло!

Хакер: Проверка пользователя и пароля.

Звонящий: Алло! Что такое?! Что случилось?

Хакер: Для справки нажмите F1.

Звонящий: Какое F1!!! У меня дисковый телефон!

Хакер: Тогда вставьте диск N2 и нажмите Enter.

Звонящий: Какой диск! Какое F1! Васю можно?!

Хакер: Указанный Вами пользователь не найден, повторите попытку позже.

:)))

Хакеру на день рождения дарят ружье.

— Зачем оно мне?! — удивляется он.

— Но ты же сам просил винчестер!

:)))

Один программист — другому:

— Вот представь: у тебя есть 1000 рублей. Или, для круглого счета, пусть у тебя 1024.

:)))

Почему люди, в отличие от компьютеров, так не любят двоичную систему счисления? Потому что бутылка водки за 64 рубля в двоичной системе будет стоить уже 1 000 000.

:)))

Говорят, компания Microsoft похитила идею WebTV из нашего мультика "Зима в Простоквашино". Там некто П. Печкин утверждал, что у них "телевизор паутину показывает".

:)))

Два наркомана:

— Пробовал недавно Shift-Ins.

— И как оно?

— Вставляет.

:)))

В ответ на западный сервер www.yahoo.com в России открылся www.hooyak.ru.

:)))

Наконец на Чукотке произошел технологический прорыв в сетевых компьютерных технологиях: чукотские хакеры взломали бухгалтерские счеты.

:)))

На уроке классической литературы. Учительница:

— Кто может привести пример языка, на котором никто сегодня не говорит, но который является фундаментом других языков?

Вовочка:

— HTML!

:)))

Если мужик рассматривает в бинокль голых женщин на пляже, это значит, что у него дома нет компьютера с выходом в Интернет.

:)))

В чем разница между американской и русской культурами?

Американец, устанавливая на свой компьютер пиратскую версию Windows, говорит себе:

— Я сэкономил на этом 300 долларов.

Русский, устанавливая на свой компьютер пиратскую версию Windows, говорит себе:

— Еще 300 долларов не получил Билл Гейтс.

:)))

Речь сисадмина к девушке, пришедшей регистрироваться на сервере:

— С точки зрения сетевой безопасности вы представляете собой потенциальную дырку.

:)))

Создан российский шахматный суперкомпьютер "Иван-дурак". Несмотря на то, что он немного уступает зарубежным аналогам, у него есть одно замечательное качество: ему постоянно везет.

:)))

Недавно ученые создали холодильник с возможностью доступа в Интернет для заказа продуктов, но проклятая железяка лазает исключительно по порносайтам и заказывает только огурцы и бананы.

:)))

Попал программист в братву. Бригадный ему дает задание сходить за данью в один из киосков. Приходит он на место, забирает деньги, а продавщица ему и говорит:

— Что-то компьютер у нас последнее время очень плохо работает.

Программист-браток посмотрел ящик:

— Конечно, плохо, памяти добавить нужно.

Затем достает мобилу и звонит бригадному:

— Шеф, у нас тут в киоске с памятью проблемы. Нужны DIMMы.

Бригадный:

— Зачем тебе Димы. Позови Артурчика, и они сразу все вспомнят!

:)))

"Ты уверен, что хочешь выключить компьютер?" — спросил компьютер. Со словами "не хочу, но надо!" Штирлиц в пятидесятый раз за последние двадцать минут нажимал на кнопку "Нет".

:)))

Принесли в ремонт компьютер. Запись в ремонтном талоне: "Не стартует мать его".

:)))

Разговаривает хирург-травматолог (Х) со своим братом (Б).

(Б): Вот решил своему сыну компьютер купить, а то бегает целыми днями по улице, футбол гоняет.

(Х): А ты скажи, чем компьютер лучше футбола?

(Б): А ты скажи, чем футбол лучше компьютера. Только ты это скажи как хирург-травмотолог!

:)))

Вы хотите попасть в виртуальный мир, но у вас нет денег на покупку компьютера? Вы не любите Интернет-кафе? В таком случае мы предлагаем вам новое альтернативное средство доступа к виртуальному миру. Цена — 200 рублей за один коробок.

:)))

Компания AutoDESK разработала новую программу AutoCAD. Аббревиатура расшифровывается как Automatic Ctrl+Alt+Del. Как видно из названия, эта программа автоматически перезагружает компьютер, когда сама того захочет. Набор фатальных ошибок прилагается.

CREATIVE

Спонсоры конкурса: Creative Labs и "Бука"



Героический КОНКУРС

Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV

Вспомните, как мы ждали эту игру. Зачеркивали дни на календаре красными крестиками, делали зарубки на краю компьютерного стола. Дата выхода — 29 марта — была обведена в кружочек толстенным маркером. Сначала вся страна отпьянствовала Новый год, затем — 23-е февраля, потом — любимый праздник прекрасной доли наших читательниц, 8 марта. Совсем немного оставалось до заветной даты. Пять...четыре...три...два...один...релиз....минус один...минус два... И обратный отсчет пошел! Сейчас, когда до выхода четвертых "Героев" остается каких-то минус несколько месяцев и мы уже успели как следует ознакомиться с игрой, пришло самое время, чтобы...

Точно!

Вы все поняли из большущих букв вверху страницы. Почтовые сервера проапгрейжены по полной программе, чтобы не потерять ни одного письма из сотен. Админы натренированы на специальных курсах — теперь они умеют в случае чего держать провода в зубах и обеспечивать связь серверов со всемирной паутиной, даже если на Москву падет цунами. Мы начинаем конкурс сценариев к всенародной стратегии **Heroes of Might and Magic IV**, в локализованной версии известной как **"Герои Меча и Магии IV"**!

...Стойте, куда это вы? Подождите, подождите, я еще не договорил! Сотворить свой шедевр вы еще успеете, а пока ознакомьтесь с правилами. Без них никуда.

Правила конкурса

Конкурс продлится до 1 октября 2002 года. Все карты, присланные позже этого срока, **не будут** допущены к конкурсу. У вас есть все лето и начало осени, чтобы создать шедевр, который покроет ваше имя славой, позволит занять призовое место и получить шикарные призы!

Правила, приводимые ниже, составлены с учетом опыта, полученного нами при проведении конкурса по третьим Heroes of Might and Magic (примерно два года назад), и также конкурсов на лучшую карту для Counter-Strike и на лучшие обои. Мы постарались учесть все сложности и неожиданности, которые возникают. В результате правила получились здоровенные, но зато — справедливые и позволяющие избежать массы ненужных сложностей.

1. Во-первых, самое главное правило: не валяйте дурака. Не надо присылать карт с пометкой "не успел доделать", не надо запаковывать карты написанным лично вами архиватором и присылать 5-меговую версию этого архиватора вместе с письмом. И вообще, чтобы все было цензурно и политкорректно.

2. Уж тем более не надо присылать чужие карты. За воровство раньше рубили руки. Мы, конечно, не изуверы, так что кара будет мягче (т.е. рубить будем мягкое место). Само собой, нарушителей тут же дисквалифицируют, и они навсегда будут исключены из списков наших любимых читателей.

3. Действие сценариев должно развиваться на картах размером **S (Small)** или **M (Medium)**. Нет, мы сами любим побегать недельку-другую по закоулкам Анксеота, но, спрашивается, где мы возьмем столько этих самых неделек, если человек сто участников пришлет нам по карте размера XL с подземельем? В общем, карты большего формата, нежели **S** или **M**, мы с радостью выложим на компакт в разделе **"Работы читателей "Мании""**, но в конкурсе они принимать участия не будут.

4. Просто супер, если в сценариях окажется какой-нибудь мало-мальски потребный сюжет. Не надо только делать очередную карту по мотивам "Властелина колец" — их и так как грибов после радиоактивного дождя. А вот оригинальность приветствуется. И, возможно, именно сюжет сыграет решающую роль в определении победителя. При прочих равных условиях, конечно, — играбельность первична.

5. Все сообщения игроку, подсказки и пр. должны быть на русском или английском языке. Сразу говорю, что если все это будет написано транслитом (vot tak — russkiy text angliyskimy bukvami) или вот T4k1m YpogckuM способом, ваш шедевр займет достойное место в мусорной корзине Windows.

Жителей стран СНГ и Балтии, где русский язык не является основным и это может составить определенные сложности, мы просим, тем не менее, использовать либо английский, либо русский язык.

6. Все карты должны быть проверены под английской или русской **официальной** версией игры. Официальная версия — это та, которую выпустила компания **"Бука"**. Именно эта фирма является единственным легальным издателем "Героев" в России, странах СНГ и Балтии. Так что если ваша великолепная карта прекрасно работала под пиратской версией, но с буковской глючит, она также моментально окажется вне конкурса.

7. К каждой карте в письме обязательно прилагайте краткую информационную справку в txt-файле. Будем называть ее **"ПАСПОРТ КАРТЫ"**. Бомжастые карты без паспорта приниматься на конкурс не будут. О паспорте детально рассказано в следующем разделе.

8. Называйте файл карты так, чтобы он совпадал с именем, отображающимся в списке доступных сценариев непосредственно в игре. При этом желательно (но не необходимо), чтобы название файла карты было на английском языке.

Файл карты при отправке архивировать не требуется.

Иногда участвующие в конкурсе присылают скрины своей карты. Так вот, они не нужны. Если уж ну очень хочется — ок, пришлите парочку, но *только* в формате jpeg.

9. От каждого участника принимается **только** по одному сценарию. Сделано это с тем, чтобы никто не присылал по сто карт в надежде, что "хоть одна, да пройдет". Те, кто это правило нарушат, будут автоматически дисквалифицированы.

Не надо также присылать нам по две и больше карт "на выбор". Мы либо выберем первую по алфавиту, либо, что более вероятно, вообще исключим все присланные таким образом карты из конкурса.

Аналогично, не надо присылать "вот моя конкурсная карта, а вот еще пять — вам поиграться!", т.к. есть "Игровая зона", куда эти карты и должны были быть отправлены изначально.

конкурс 30 коробочных версий "Героев Меча и Магии IV", 20 коробочных версий грядущего российского мегахита от MiSTland под названием "Код доступа: РАЙ" и, плюс к тому, еще 10 маек и бандан! Воистину — царский призовой фонд от величайшей компании, издавшей на территории России третьих "Героев" и ныне издающей четвертых как в родном английском, так и в локализованном русском вариантах! Что же касается выходящего ближе к осени "Код доступа: РАЙ", то, судя по всему, это будет одна из величайших игр, созданных в России! Мы постоянно освещаем игру на страницах рубрики "В центре внимания".

Итак!

Первое место

Участник, занявший **первое место**, получит колонки **Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D**. Не торопитесь пожимать плечами и говорить, что колонки у вас уже есть. Вы просто не видели, что это за колонки! Это не два "спичечных коробка", красная цена которым — 100 рублей. Это целых 5 динамиков + сабвуфер, общий вес которых составляет около 12 кг, а стоимость — около 370$! Общая мощность системы — 500 ватт. Если эта цифра вам ничего не говорит, поверьте на слово, что это очень круто. Вся редакция уже завидует победителю.



Второе место

Обладатель **второго места** получит... нет, не серебряную медаль. А внешнюю звуковую карту **Sound Blaster Extigy**. Черная коробочка размером с модем подключается через порт USB и открывает воистину радужные перспективы. Аппаратное ускорение DirectSound, DirectSound3D, EAX1.0, EAX2.0, встроенный аппаратный декодер DolbyDigital... Сказка, а не звуковая карта! И цена у нее сказочная — почти 200$! Впрочем, счастливому победителю она достанется бесплатно.



Третье место

Ну а участник, занявший почетное **третье место**, станет владельцем веб-камеры **Creative PC-CAM 600**. Тоже, скажу вам, не ширпотреб. Устройство можно использовать как по прямому назначению, так и в качестве автономного цифрового фотоаппарата. Мы уже успели его опробовать — почти все фотографии в "Железном цехе" сделаны с его помощью. Отзывы штатного фотографа — Дяди Федора — самые положительные.



С первого по тридцатое места

Всего в Героическом Конкурсе нами запланировано **30 призовых мест**. И каждый, кто займет призовое место, будет премирован официальной русифицированной версией **"Героев Меча и Магии IV"** от компании "Бука"! Это именно коробочная версия, снабженная книжкой и прочими необходимыми атрибутами!



С первого по двадцатое места

Коробочная версия грядущего российского блокбастера **"Код доступа: РАЙ"** достанется каждому, кто войдет в двадцатку лучших. Если не произойдет ничего непредвиденного, то игра появится в продаже незадолго до подведения итогов по конкурсу! Игра, которую действительно стоит ждать!



С первого по десятое места

Каждый, кто войдет в десятку, помимо всего прочего, будет премирован еще и фирменной банданой или майкой от **"Буки"**. Вещи совершенно эксклюзивные, которые нереально найти в открытой продаже, так что, с такой точки зрения, это самые ценные призы на конкурсе!

Тридцать лучших

И последнее: тридцать победителей будут награждены **фирменным дипломом от "Игромании"**, удостоверяющим, что они заняли соответствующее место в конкурсе! Будет что повесить на стену в рамочке!

И еще!

Но и это не все! Мы оставляем за собой право добавить в призовой фонд еще что-нибудь. Что еще — сами пока не знаем. Вероятно, нам захочется, например, отдельно премировать лучшую по дизайну карту, или карту с самым захватывающим сюжетом, или самую веселую карту... кто знает! Так что — ждите сюрпризов!

Конкурс объявляется открытым!

Итак! С правилами ситуацию прояснили, с призами разобрались... Вдохните поглубже, сосредоточьтесь и — вперед! Приступайте к работе. Ну а мы, в свою очередь, желаем удачи и ждем ваших творений!

УСПЕХА ВАМ!

Составители прочитанного вами текста о конкурсе: Денис Марков и Геймер при участии Дяди Федора. ■

Подготовил Святослав Торик
(torick@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru



ТЕСТ#23 ЭПОХАЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ



"Здравствуй, дорогой дедушка Геймер Батькович!

Вот уже два месяца, как я переехал в Балмор. Люди здесь хорошие и приятные, особенно эльфы. NPC со мной всегда здороваются и предлагают интересные квесты или очень громко просят отойти от них. Я так и не понял, почему.

Еще я купил себе лук. Оружие и доспехи здесь продают на каждом углу, хотя я давно прокачал "воровство" до ста процентов и могу тырить что угодно. Правда, меня один раз поймали и заставили заплатить штраф и отдать все, что я наворовал. Но денег на штраф у меня не было, и мне пришлось выкинуть стражей в речку.

Неделю назад я ходил на экскурсию в шахты по добыванию яиц. Это очень интересное занятие. Когда я стану побольше уровней на десять, я пойду туда работать. Только сначала прокачаю "тяжелые доспехи", потому что при виде меня шахтеры почему-то пугаются и пытаются меня убить. Когда я прокачаю "тяжелые доспехи", они не смогут по мне даже попасть.

В остальном у меня все хорошо. Вчера я продал ворам из Гильдии лунный порошок за 100 монет. Сначала они предлагали 12 монет, но я их уговорил, потому что "торговля" у меня прокачана до 90 процентов.

Твой внучек, Огр-Супермутант Третьего Класса **Торик**"



Не правда ли, похоже на письмо человека, обыгравшегося в ролевые игры? Причем не в простые РПГ, а в ЭПОХАЛЬНЫЕ, то есть те, которые оставили свой след в развитии компьютерных ролевых игр. О них мы и поговорим.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Пожалуй, следует начать с корифеев жанра. С одной из первых серий ролевых игр типа hack'n'slash, которая, что называется, пошла в народ. Причем пошла настолько успешно, что была портирована на кучу платформ. Все три части игры пользовались бешеной популярностью, несмотря на то, что все они были чем-то похожи на серию (тоже из трех частей) Lands of Lore от той же компании. Конечно, вы уже догадались, что я говорю о...

А. Hand of Nod
Б. Eye of Beholder
В. DragonLance
Г. The I of the Dragon

Вопрос второй

Ролевые игры редко выходили "одноразово". Большинство из известных нам игр после выхода расходились настолько быстро, что разработчикам приходилось выдумывать новые сюжетные ходы, новые классы и героев. При этом, кстати, почти не менялся движок игры и ее жанр. Бывало, что серия доходила аж до девяти ролевок, не считая ответвлений. И уж конечно, нельзя не вспомнить игру, которая в последней серии стала полностью трехмерной, а ее ответвления — ролевый экшен от первого лица и мультиплеерная РПГ. Я говорю о...

А. Might & Magic
Б. Wizardry
В. Ultima
Г. Всеслав Чародей

Вопрос третий

Немного о First Person View. Как вы помните, серия **GoldBox** состояла из множества игр, в которых мы бродили по миру, разглядывая окружающую виртуальную действительность через прорезь в шлеме. Сложно перечислить, сколько навыходило игр на этом движке, но одна из них недавно была реинкарнирована, хотя и несколько в ином плане (то есть интерфейс уже не от первого лица). Называется она...

А. Planescape: Torment
Б. Pool of Radiance
В. Fallout Tactics
Г. Cyberia

Вопрос четвертый

Игра **Morrowind** является третьей частью саги The Elder Scrolls. Сага эта известна многим — продуманный огромный мир, куча рас и NPC, огромный выбор оружия, недетские монстры, таинственные сокровища, странные локации, неведомые существа и все такое прочее. О том, что такое Морроуинд, вы можете прочесть в "R&S: Вердикт". О том, что такое Daggerfall, вы сможете частично прочесть там же. А вот как называется первая часть серии, о которой вы вряд ли сможете прочесть, потому что оная вышла в те времена, когда "Мании" еще не существовало?..

А. The Elder Scrolls: Gladiator
Б. The Elder Scrolls: Arena
В. The Elder Scrolls: Emperor
Г. The Elder Scrolls: Palace

Вопрос пятый

Говоря о сверхпопулярных ролевках, нельзя не упомянуть об игре, которая сделала постапокалиптический сюжет более романтичным и захватывающим, нежели всякая "жестокая" литература вроде "Мальчик и его пес" Элисона Харлана и "Атомного сна" Сергея Лукьяненко или кинофильма "Безумный Макс". Эта игра была похожа на миры, описанные в вышеупомянутых произведениях, но все-таки в плане сюжета **Fallout** был очень самобытен. Как-то мало кому в голову приходило, что даже после атомной войны могут остаться чудаки, мечтающие о мировом господстве. Над чем там господствовать? Над радиоактивной пустыней с уцелевшими единицами больных людей и группами супермутантов? Смешно, но тем не менее — один из главзлодеев докатился до того, что...

А. Заперся на острове и оттуда начал строить планы по захвату Америки
Б. Улетел на собственноручно построенном самолете с обещанием вернуться и показать всем мать Кузьмы
В. Застрелился в присутствии главного героя, заставив его тем самым сойти с ума
Г. Выпил специальную жидкость, превратился в дерево и вырастил ядовитые плоды, из порошка которых делали сильнейший наркотик

Вопрос шестой

Ну как же, как же, как же нам не поговорить о великой и ужасной трехмерной ролевой игре-экшену **Deus Ex**?! От создателей Ultima Underworld и System Shock к нам пришел J. C. Denton, напичканный нанотехнологиями секретный агент. Сначала он слепо сражается против террористов, защищая честь и достоинство родной конторы UNATCO. Но в процессе игры происходят необратимые изменения — Дентон начинает что-то подозревать, что-то узнавать. Он знакомится с новыми людьми и начинает свою войну — войну за справедливость и мир во всем мире. Но даже после этого перед Дентоном стоит новая угроза. Скоро, уже скоро Джей Си начнет другую войну, Невидимую Войну... впрочем, это будет только в Deus Ex 2. Возвращаясь к истокам: кто направил агента Дентона на путь истинный?

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Легко предугадать, что наградой пытливому гейм-гуру станет коробка с самой что ни на есть **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Причем не просто игрой, а ее локализованным вариантом от **"Акеллы"** и 1С. Честно говоря, я даже не знаю, о чем вам рассказывать. Посоветую заглянуть в наш раздел "R&S: Вердикт" и почитать изящно выполненное Пятнистой Рысявкой описание игры (которое, несмотря на немалый объем, все равно не смогло охватить ВСЕ принципы и законы огромного мира от Bethesda Softworks, так как это поистине невозможно сделать на бумаге!).

Приз предоставлен компанией 1С, издающей игру. Сроки выхода **"Морроуинда"** на территории России неизвестны, но обещаем выслать и раздать призерам коробки с игрой сразу же, как только появится такая возможность. Искренне надеемся, что это будет одновременно с подведением итогов по данному Тесту.



А. Мама
Б. Папа
В. Брат
Г. Сестра

Вопрос седьмой

Ну и напоследок что-нибудь традиционное, про **"Игроманию"**. Журнал, конечно, эпохальный, но вот под определение РПГ он не попадает... Впрочем, почему нет? Рассмотрим "Манию" с точки зрения ролевика. Каждый выпуск — один левел. На первом номере за 2000 год (т.е. 28 уровне) журнал приобрел скиллы по имени "Денис Давыдов", "Олег Полянский" и многие другие. Еще через некоторое время докачал скилл "Торик" до уровня "редактор", а потом, запустив его на полгодика и прокачав вместо него скилл "Андрей Шаповалов", подбросил аж до "замглавреда". Впрочем, это уже автобиографичное.

Рубрики у нас тоже мутируют и апгрейдятся. Например, "Тест" каждый номер растет на левел. Кстати, к вопросу о сабже, т.е. "Тесте". Собственно, будучи на каком левеле, журнал получил право купить клевый кожаный доспех по имени "Тест №1"?

А. 37 уровень
Б. 36 уровень
В. 35 уровень
Г. 34 уровень

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**.

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).



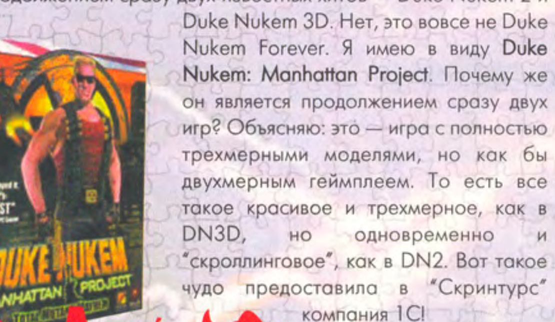
Скринтурс #07. Июль

Один мудрец сказал (*всем*), что есть только две вечных и неисчерпаемых темы для разговора: погода и политика. Другой мудрец сказал (*редакции*), что он способен написать о мятой банке из-под колы десять страниц увлекательного журнального текста. Третий мудрец сказал (*лично мне*), что нефиг ерундой страдать, иди работай давай.

Вот я и работаю. Пытаюсь привести тебя, читатель, к тому факту, что наступил июль, погода стоит хорошая, люди в отпуска рвутся, политика нашего правительства терпит изменения в лучшую сторону, а мятая банка из-под пепси валяется там, где ей и должно валяться — в мусорной корзине. Еще один неоспоримый факт: наличие "Скринтурса" в "Мании". И сейчас пойдет традиционный текст:

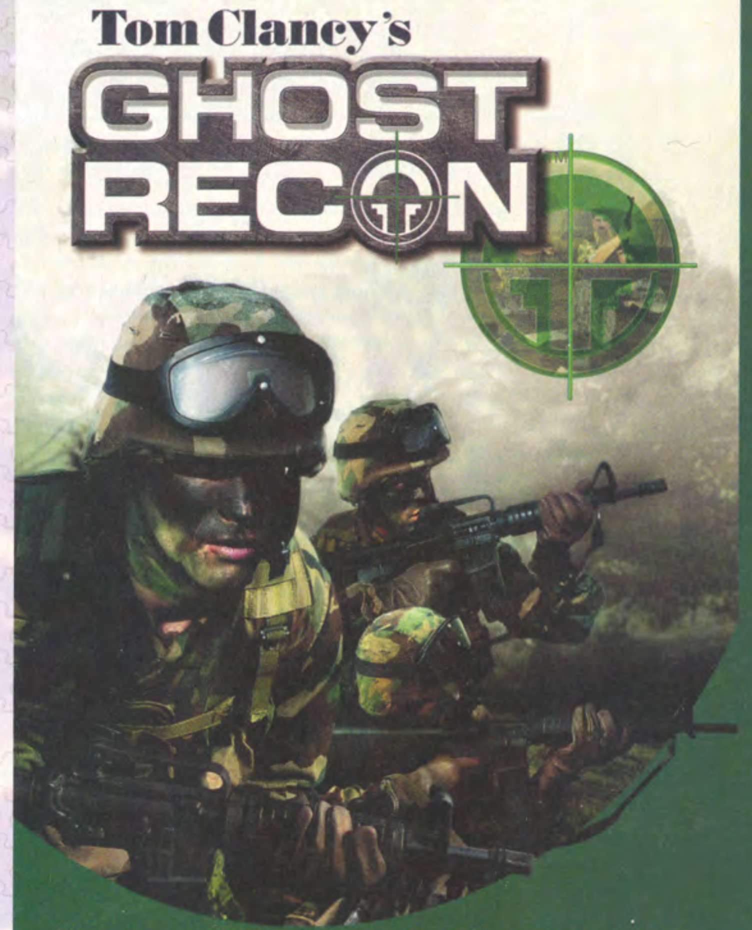
Напоминаю, что для победы вам необходимо найти **на компакт-диске**, прилагаемом к журналу, раздел **"СКРИНТУРС"**. В нем имеется девять скриншотов из игр. Вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его на **screenturs@igromania.ru** либо на **адрес редакции** *(а прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**).*

В этот раз мы разыгрываем игру, которая является в некотором роде продолжением сразу двух известных хитов — Duke Nukem 2 и Duke Nukem 3D. Нет, это вовсе не Duke Nukem Forever. Я имею в виду **Duke Nukem: Manhattan Project**. Почему же он является продолжением сразу двух игр? Объясняю: это — игра с полностью трехмерными моделями, но как бы двухмерным геймплеем. То есть все такое красивое и трехмерное, как в DN3D, но одновременно и "скроллинговое", как в DN2. Вот такое чудо предоставила в "Скринтурс" компания 1С!





Составитель "Скринтурса": Святослав Торик









ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №04/2002



Скринтурс №05. Май

Какой-то не такой Скринтурс в тот раз получился. Легкий, наверное. Я-то надеялся, что на девятом скрине (World War 3: Black Gold) вы все дружно сляжете. Вместо этого вы, будто издеваясь, все отлично и правильно ответили. Единственная радость — кто-то перепутал Sid Meier's SimGolf с The Sims: Hot Date. Но таких были единицы, даже как-то обидно.

Ну ничего, в следующий раз будет вам по самое не балуйся. Понабираю таких скринов, что разработчик родной не узнает. Не говоря уж о вас, любимых. Так что еще то веселье будет!

Ну ладно, это все потом. А сейчас —

Правильные ответы

1. Gothic
2. Serious Sam: Second Encounter ("Крутой Сэм: Второе пришествие")
3. Tropico: Paradise Island
4. Medal of Honor: Allied Assault
5. Sid Meier's SimGolf
6. Wizardry 8
7. Stronghold
8. Throne of Darkness
9. World War 3: Black Gold

Как вы помните, в призах "Скринтурса №05" была замечена небезызвестная игра Heroes of Might & Magic IV (оригинальная, еще не локализованная версия). Так что можете плясать и веселиться, дорогие наши...

Победители

1. Овчинин С., г. Москва
2. Налимов Сергей, г. Москва
3. Шакирова Настя, г. Москва
4. Сергей Паратрупер, г. Красноярск
5. Максим Скрытный, skrytnyimv@mtu-net.ru

Тест №21. New World Computing

Каждое третье письмо с ответами на "Тест №21" начиналось примерно с таких слов: "Здравствуйте, я поклонник фэнтези (или РПГ), хочу поучаствовать в вашем конкурсе. Уверен, что смогу победить". Уверенности, господа, у вас на сотню "Игроманий" хватит. А вот правильных ответов...

Разброс ответов был не более чем в два раза точнее разброса пуль из пулемета "Максим". Мне кажется, в этот раз мне были присланы ВСЕ возможные сочетания (А-А-А-А-Б-Б-Б, В-А-В-Б-А-Б-Б и так далее). Кого только не прочили в главы NWC — и Ромеро (причем тут же отвечавший предполагал, что в создании HoMM участвовала id Software), и Гейтса, и Кармака. Причем последний вопрос, который я считал одним из простейших во всем Тесте, оказался чуть ли не одним из труднейших. Ну, ребята, ну что вы, право слово? Как же вы так "R&S" читаете?

Что касается остальных вопросов, то даже в них я оставлял подсказки. Скажу честно, когда журнал уже ушел в печать, я сожалел, что, например, в вопросе про King's Bounty упомянул слово "континент", а в вопросе про доисторическую аркаду — слово "ниндзя". Нет, ну проще же простого догадаться, что если я сказал "континент", то, значит, правильный ответ — "четыре континента" (впрочем, на этот вопрос чаще всего отвечали правильно). И про доисторических тоже — если "доисторический" и "ниндзя", то это — Joe and Mac: Caveman Ninja.

Но больше всего удивленных возгласов у меня вызвал вопрос номер четыре, про секретную стратегию. Точнее, не сам вопрос, а ответы на него. Наибольшее количество отвечавших было уверено, что это... Anarchy Online! Ну и остальные, полуприкольные варианты тоже казались вам верными...

А вот про Inherit The Earth почему-то отвечали довольно правильно. И откуда только прознали?..

Ладно, прекращаю ворчать, начинаем торжественную часть.

*Уважаемый **Константин Вершинин**, хоть ваши ответы оказались неправильными, все равно вы получаете поощрительный приз за оформление письма с ответами — диск с лучшими обоями для рабочего стола, присланными на конкурс **"Wallpaper Штурм"**!*

Господа участники, бывшие и прошлые, смотрите на нашем компакте в разделе "Мозговой штурм" -> "Участие в конкурсе" отсканированное письмо Константина. Оно действительно интересно оформлено.

Правильные ответы



1. В, 2. В, 3. А, 4. А, 5. А, 6. Г, 7. В.

А чуть ниже — счастливые обладатели коробки с локализованной версией Might & Magic IX: Writ of Fate.

Победители:

1. Иван Рожнев, г. Пушкино
2. Тимофей Смирнов, tima-spb@yandex.ru
3. Валентин Астафьев, valya@easycom.ru
4. Сергей Бессмертных, darkgray@mail.ru
5. Некто, lostsuicider@yandex.ru

Над подведением итогов...

*Над подведением итогов работали: **Святослав Торик**. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: **Святослав Торик**. Осуществление выдачи призов: **Святослав Торик (torick@igromania.ru)**. Призы на конкурсы предоставлены компанией **"Бука"** и журналом **"Игромания"**.*



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. *Не экономьте на конвертах, иначе вы можете сэкономить себе победу в конкурсе.*

3. ***Присылать письма с ответами*** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, **"Игромания"**. Электронная почта:
TEST@IGROMANIA.RU **для Теста**,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU **для Скринтурса**.
HEROES@IGROMANIA.RU **для Героического конкурса**.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" **№07**, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" **№09**. (Героического Конкурса это не касается, конечно же.)

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **июльские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до **31.07**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино и так далее), то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Узнав из журнала о том, что вы победили, вам требуется позвонить в редакцию и договориться о времени приезда.

Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке **torick@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес, или вы его неточно указали.

С уважением, редакция "Мании"



10. Высылая карту на Героический Конкурс, вы автоматически даете нам права на любое ее использование. Это означает, что мы получаем право публиковать ее на компакте журнала, на сайте и так далее.

Вот и все. Правил много, но все они элементарные, и соблюсти их не составит никакого труда. И если вы согласны с ними, то — милости просим на конкурс!

Паспорт карты

Паспорт карты — это **ФАЙЛ В ФОРМАТЕ TXT**, в котором содержится информация о вас и о карте.

Файл с паспортом карты должен быть отправлен вместе с файлом карты.

Паспорт состоит из **двух частей**. В первой части вы указываете информацию, которая не будет нами нигде опубликована. Во второй части паспорта вы указываете информацию, которая будет публиковаться нами вместе с вашей картой.

Конфиденциальная информация, которая только для нас: 1) Ваши имя, фамилия и отчество (если вам меньше 16 лет, укажите также одного из родителей или кого-то еще, иначе могут возникнуть сложности с получением призов). 2) Ваш адрес, причем желательно с индексом. 3) Контактный телефон/телефоны. Мобильный тоже можно написать, если есть. Если вы не москвич, пишите код города. 4) Указывайте все e-mail, по которым с вами можно связаться. Как вы понимаете, нам все это потребуется в случае, если вы займете призовое место.

Открытая информация, которая для всех: 1) Название карты. 2) То, как вы хотите себя называть. Можно никнейм. Как угодно. 3) Откуда вы: страна и город. 4) Если хотите, чтобы ваш e-mail был указан, напишите его. 5) Размер карты. 6) Наличие подземелья. 7) Количество игроков (при этом надо указать, за кого может играть только компьютер, а за кого — и компьютер, и человек). 8) Условия победы. 9) Условия поражения. 10) Самое важное — описание карты! Постарайтесь не ограничиваться детсадовскими однострочиями "рульная мапа, всем играть!", а напрягитесь и толково расскажите, чего да как. Можно рассказать, как вы делали карту; изложить ее сюжетную основу; и так далее. Вам виднее. Ваша карта будет на компакте **"Игромании"** и на нашем сайте ***www.igromania.ru***, и на основе того текста, который вы напишете, тысячи людей будут решать, поиграть ли им на вашей карте! Думается, это стоит того, чтобы часок потрудиться над качественным описанием!

И конфиденциальную часть паспорта, и открытую требуется оформить по шаблону, который вы найдете на компакт-диске. Это легко и просто.

Впрочем, дабы все было еще легче и еще проще, мы подготовили пример заполнения шаблона открытой части паспорта.

Редакция предупреждает, что вся информация, представленная в нижеследующем примере, является вымышленной, а все совпадения являются не более чем странными случайностями...

ПАСПОРТ КАРТЫ

Название: The Word from Mania.h3c
Автор карты: Геймер Собакьевич & Киар Денисович
Страна и город: Россия, Москва
E-mail: kiar@igromania.ru
Размер карты: Medium
Подземелье: Есть
Количество игроков: 1 Computer Player (красный), 2 Human/Computer Players (зеленый, оранжевый)
Условие победы: Захватить город ToroGrad
Условие поражения: Стандартно
Описание карты: На данной карте, выступая на стороне сил Порядка либо Природы, вам предстоит сразиться с превосходящими вас адскими полчищами, предводительствуемыми врагом рода человеческого — Адским Ториком.

Будучи среди живых, младший сын бога Тора отличался неукротимым нравом и неистовой тягой к порядку. За последнее он был причислен к святым и сделался широко известен как Св.Торик. Однако, погибнув в битве, неведомыми силами он был воскрешен и зомбифицирован, в результате чего превратился в некроманта и получил новое прозвище — Адский Торик. Засев в самом сердце древних драконьих владений, он возвел оплот мрака — черный замок ToroGrad, где теперь строит козни против тех, с кем прежде сражался рука об руку.

Первоначально планировалось, что против мракобесца Торика выступят объединенные силы Порядка и Природы. Но, соблазненный посулами новоявленного некроманта (дескать, "переходи на мою сторону, и тогда я не трону твои земли, зато твое имя будет увековечено на непечатных скрижалях печатной славы!"), один из бывших союзников поднял оружие против другого. А вскорости после того, как это случилось, Торик нарушил свое слово и дал понять, что намерен уничтожить всех...

И теперь происходит безумная битва всех против всех, победа в которой решает судьбу некогда цветущих земель Игрожурии...

Текстовый шаблон паспорта карты ждет вас на компакт-диске в разделе "Мозговой штурм". Вам остается толково заполнить его и приложить к карте.

Освещение конкурса и судейство

Конкурс продолжается в течение нескольких месяцев. Начиная с сентябрьского (девятого) номера, на компакте будут выкладываться все карты, допущенные нами на конкурс и представляющие при этом реальный интерес с точки зрения играбельности. Откровенно слабые карты, а также карты, оказавшиеся вне конкурса, на компакте не появятся.

После того, как будут подведены итоги конкурса, на компакте "Мании" заново будут опубликованы все карты, вошедшие в тридцатку лучших. При этом они уже будут снабжены нашими комментариями и рейтингами. И вслед за этим тридцать лучших карт будут выложены на сайт **"Игромании"**: ***www.igromania.ru***.

На сей раз мы не стали никого привлекать к участию в судействе конкурса и решили ограничиться собственным составом. Благо "Герои" — это не Counter-Strike, где карты необходимо было тестировать группами по шесть-десять человек, а "геройских" поклонников у нас в редакции хватает.

Жюри возглавляет Денис Марков (kiar@igromania.ru). Его основными помощниками являются Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru) и Святослав Торик (torick@igromania.ru). Всего же в тестировании конкурсных карт будет задействовано более десяти сотрудников редакции журнала "Игромания", включая даже Главвреда, который изъявил желание лично заценить наиболее выдающиеся карты! И да победит сильнейший.

Пункты приема карт

Специально для Героического Конкурса создан электронный ящик **HEROES@IGROMANIA.RU**. Именно на него вам необходимо отправлять свои картостроительные творения. После того, как карта будет нами получена, вам придет подтверждающее письмо. Если вы не получили подтверждения, значит, ваша карта до нас не добралась.

Если у вас нет интернета. Если у ваших знакомых нет доступа в интернет или они не желают отправлять вашу карту. Если у вас поблизости нет интернет-кафе. И если ну никак вы не можете отправить карту нам по e-mail. То тогда вы можете выслать нам ее в письме на адрес редакции либо притащить лично. Действовать подобным образом рекомендуется ТОЛЬКО в том случае, если отправить карту по e-mail для вас невозможно.

Если вы шлете карту **обычной почтой**, то пишите на дискету несколько копий файла карты. А лучше — выслать две дискеты двумя письмами. Что касается паспорта карты, то — заполняйте его и кладите на дискету вместе с картой. Тоже несколькими копиями. Почтовый адрес редакции: **Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания"**. Пожалуйста, никаких бандеролей до востребования. Просто письма.

Если вы решили **лично** вручить карту из рук в руки, то приносите либо на дискете/дискетах, либо на записанном компакте, и оставляйте в редакции у офис-менеджера. Но, как говорилось, это самый неудобный для нас вариант доставки карты в редакцию.

Призы и подарки!

Спонсорами Героического Конкурса выступили "Бука" и Creative Labs!

Восточно-европейское представительство **Creative Labs** в Варшаве (***http://ru.europe.creative.com***) предоставило мощнейшие колонки, потрясающую звуковую карту и дивную веб-камеру, которыми будут вознаграждены гении картостоительного фронта, каковым предстоит занять первое, второе и третье места. **Creative Labs** не поленились прислать нам из этой самой Варшавы огромённую коробку, смотреть на содержимое которой, помнится, сбежалась вся редакция! Воистину — hardware для настоящих героев!

Замечательная российская компания **"Бука"** (www.buka.ru) предоставила на

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс | область (край)

район

город (поселок, деревня, село) | а/я

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) | дом | корпус | квартира

господин | госпожа | фамилия

имя | отчество

число | месяц | год рождения | код города | телефон

Заказанные лоты

лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров

Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);

4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: 111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена с доставкой
Журналы		
«Игромания» №9 2000	900	70
«Игромания» №10 2000	1000	70
«Игромания» №11 2000	1100	75
«Игромания» №12 2000	1200	75
«Игромания» №2-3 2001	301	80
«Игромания» №4 2001	401	80
«Игромания» №5 2001	501	80
«Игромания» №6 2001	601	85
«Игромания» №7 2001	701	85
«Игромания» №04 2002	402	90
«Игромания» №04 2002+ CD	4025	115
«Игромания» №05 2002	502	90
«Игромания» №05 2002+ CD	5025	115
«Игромания» №06 2002	602	90
«Игромания» №06 2002+ CD	6025	115
«Геймпостер»	13	40
Книги		
«Лучшие Компьютерные Игры» №12 +CD	1112	120
«Лучшие Компьютерные Игры» №13 +CD	1113	120
«Искусство волшебства»	11	470
«Мир PlayStation» №1	121	80
«Мир PlayStation» №2	122	80
«Мир PlayStation» №3	123	80




9 2000 | 10 2000 | 11 2000 | 12 2000 | 2-3 2001 | 4 2001






5 2001 | 6 2001 | 7 2001 | 04 2002 | 05 2002 | 06 2002






Выпуск №1 | Выпуск №2 | Выпуск №3 | Геймпостер | «Искусство волшебства»

В комплект "Искусства Волшебства" включаются: книга правил, два кубика D10 и карта мира.

NEW!

от редакции "Игромании" на основе журнальных материалов

«ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»

ВЫПУСКИ №12 и №13

- ***основа:*** **руководства и прохождения в печатном варианте**
- ***плюс:*** **коды, трейнеры, патчи, игровые дополнения и многое другое**
- **компакт-диск, *разумеется,* прилагается!**

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- **м. Багратионовская, «Горбушкин Двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.**
- **м. Беляево, компьютерный салон «НОРМА», ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных.**

Справки о наличии журналов по тел. 330-2774, 336-2688, как пройти - см. на www.norma.ru

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**
- **На сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин»**